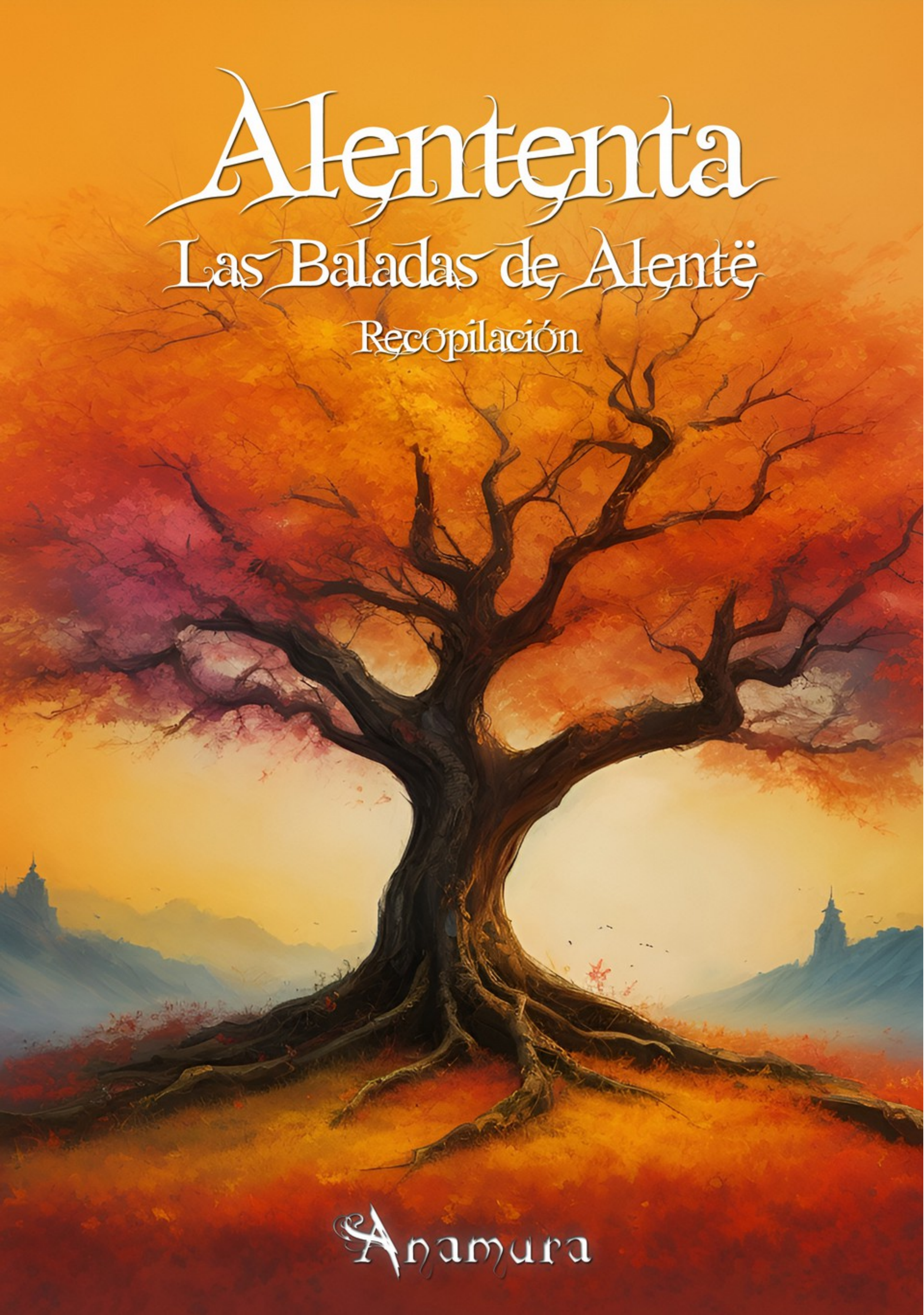

Alententa
Las Baladas de Alentë
Recopilación
Anamura

Alententa

Anamura Alententa

ÍNDICE

Libro VII: Helcarenta. Las Baladas de Helrriard.
Los Helimard de Helrriard
La Devastación

VOLUMEN III
Segunda Edad

Libro I: Elententa. Las Baladas de Elentë.
Los Miedos de los Mundos

VOLUMEN IV
Tercera Edad

Libro I: Diario de Viajes.
Un Viajero en los Mundos de Alentë

VOLUMEN V
Cuarta Edad

Libro I: Los Viajes entre Culturas.
El Comienzo de la Compañía

VOLUMEN VI
Profecías

Libro I: Las Edades Profetizadas

VOLUMEN VIII
Apéndices

Libro V: Esquemas

Nota del Autor

Nota del Autor

Las Baladas de Alentë

Esta edición no es la versión final del libro, pues al momento de esta publicación, aún no está completado del todo. Sin embargo, tras deliberarlo, he decidido realizar esta recopilación de historias, y así los lectores pueden comenzar a adentrarse en estas leyendas.

Esta compilación incluye los relatos de la Creación y la Corrupción, además de escritos relacionados con la naturaleza de los Entes y las Culturas. Seguidamente, la Primera Edad incluye el primer ciclo que sucede en cada uno de los mundos. La Segunda Edad incluye una historia de terror por cada mundo, haciendo referencia a una categoría diferente. Ese texto tiene unas ligeras ediciones para que tenga sentido en esta compilación. La Tercera Edad incluye viajes por una ciudad en cada mundo. La Cuarta Edad incluye el comienzo de la formación de la compañía de viajeros. Al final, también he incluido el apartado de Esquemas de los Apéndices. Como conclusión, y para mostrar la extensión del libro final, he añadido el índice completo.

Espero que esta recopilación deje satisfechos a los lectores que esperan poder leer el libro completo. Muchas gracias.

Volumen I

Universo

Libro I

Unirenta

Las Baladas de Unir

La Creación

El Origen del Universo

En el comienzo de los tiempos, nada existía. Ni el espacio ni el tiempo podían ser medidos, y todo era oscuridad, una oscuridad donde ni siquiera existía el vacío. Muchas eran las historias que contaban el origen del cosmos, narradas a través de los milenios. Todos estos relatos hablaban de unos seres de gran poder. Nadie sabía mucho acerca de sus historias ni de su antigua existencia. Todo lo que las culturas de Unir sabían de estos extraños entes espirituales era conocido por ellos a través la Nebulosa de Alentë, su más perfecta creación.

Éstos eran entes extraños e imposibles de describir, pues no eran corpóreos, ya que aun pudiendo serlo, no tendrían espacio donde moverse, pues no existía. Tampoco existía el tiempo, ni la distancia. Nada podía ser medido, ni sentido. Estos entes estaban ahí, sin más, tan solo sabiendo de su propia existencia, en el campo de la conciencia y la espiritualidad. Y así fue como estos dos entes se encontraron y se acercaron, y comenzaron a danzar. La danza era de una belleza excepcional, un baile hermoso e inigualable. Sería conocida como la Danza Original.

Esta danza se prolongaría por largo tiempo, donde los Entes disfrutaron de su compañía, y se amaron por siempre. Fruto de los movimientos de estos seres en el plano de la conciencia, el espacio físico comenzó a expandirse, y en un lugar de esa inmedible nada surgió una diminuta centella de fuego que se iba encendiendo cada vez más y más hasta que empezó a arder. Esa llama, en el caso de que se pudiera medir el tiempo, con el paso de los milenios se fue haciendo más y más grande, hasta tener unas dimensiones inmensas. Se transformó en una gran esfera de fuego blanco, la cual los Entes hicieron súbitamente explotar.

Cuando la gran esfera de fuego explotó, la gran nada sin superficie, ni espacio, ni tiempo, se expandió hasta unas dimensiones imposibles de comprender, donde sus límites eran inalcanzables a la vista de cualquier ente, no así para los llamados Entes Primordiales, quienes lo veían todo y sabían dónde estaban los límites. Pero no les importaba. Tenían espacio suficiente para poder moverse. Ahora, el universo, llamado Unir por sus criaturas, tenía unas dimensiones indescriptibles, y en cuyo centro había una gran esfera de fuego. Esa gran esfera de fuego, sin embargo, no era tan grande como la que había antes de la gran explosión cataclísmica. Mas aún ardía, y estaba caliente. Los Entes danzaron alrededor de la gran esfera de fuego, y debido a sus movimientos, una brisa procedente de los extraños seres la abrazó, expandiendo sus llamas y dispersándolas por todo Unir, dando lugar a las estrellas.

Una vez el fuego estuvo apagado, el lugar tenía un aspecto diferente. Había una inmensa nebulosa cósmica, un gran cúmulo, con forma de árbol para los ojos distantes. El tronco del árbol desprendía un aura mística y etérea, con una estela formada por

polvo de luz a su alrededor, formando más nebulosas. Su forma era similar a una gran esfera, ya que sus raíces se unían a sus ramas superiores. Este árbol jamás podría ser destruido. Era la creación perfecta de los Entes Primordiales. La pequeña llama que dio origen a la esfera de fuego se transformó en una semilla, aquello de lo que nacían los árboles, y sería lo que daría la vida en los mundos de Unir. Y esta Nebulosa recibiría el nombre de Alentë.

Los entes etéreos descendieron de la inmensidad hasta la cima de Alentë. Estos Entes serían conocidos como Assian y Emial, el Pensamiento y la Fe. Las culturas hablaban del Pensamiento como un hombre hermoso de largo cabello blanco, y de piel completamente pálida. Sus blanquecinos ojos no tenían pupila. Y la Fe era representada como una bella mujer, de piel fina y delicada, de cabellos también blancos, y ojos sin pupilas. La tradición contaba que ambos estaban desnudos, allá en el firmamento, en el lugar que sería conocido como Los Aposentos, o también como Las Cámaras, los cuales ningún otro ser podría alcanzar.

Assian y Emial tenían el don de conocer el pasado, el presente y el futuro con exactitud, pues todo lo saben y todo lo ven. A pesar de ésto, algunos escépticos creían que el destino podía ser cambiado, y que incluso los acontecimientos que sucedieron en Unir no fueron predichos por los Entes Primordiales. Sin embargo, había otros que pensaban que en verdad todo había sido visto por ellos, y todo lo que sucedería en el cosmos tendría su motivo para suceder, que todos los actos y consecuencias obrados tanto por entes como por otras criaturas, fueron vistos por los Entes Primordiales.

El Nacimiento de los Hijos

Ahora que el trabajo había finalizado y el universo existía, y tenía espacio y tiempo, los Entes Primordiales danzaron de nuevo, una danza mística y de festejo. De este baile maravilloso y espiritual, de esta unión de Entes, nacieron los Hijos de la Creación.

Siete fueron los Entes que surgieron fruto de la Danza Creacional. Y sus nombres fueron Anmatar, Eramila, Pirenhad, Aumilwa, Nialitel, Minhierr y Níssiriel, designaciones que las culturas les dieron posteriormente, y ese fue el orden en el que surgieron. Pero los hijos no estaban emparentados, tan solo por el hecho espiritual que los unía. No eran hermanos, sino Compañeros, y ni Pensamiento ni Fe eran sus padres, sino sus creadores.

Se decía que los Hijos solo vieron a Assian y a Emial una vez antes de que se convirtieran en entes etéreos y ya solo se comunicaran con ellos a través de la conciencia. Sabían que Assian y Emial vivían en un lugar desconocido del firmamento, pero no existía ninguna manera posible para cualquier otro ente de llegar hasta allí.

La tradición de los sucesivos pueblos de Alentë daría a cada uno de estos Hijos una apariencia concreta, pues a pesar de que los entes no se manifestaban de forma corpórea, existía la certeza de que vivían, pues siempre había habido hierofanías en los lugares más bellos del mundo. Además, las diferentes culturas se encargaron de representar a los Entes Creadores, y tenían unas representaciones concretas.

Anmatar Norgdmar era el Señor de la Tierra, y vestía ropajes marrones. Tenía una gran barba castaña y el cabello le caía abundante sobre su piel. Sus ojos pardos inspiraban un gran saber. Era poseedor de gran sabiduría, y a pesar de su serenidad, era de corazón cálido, y amaba la naturaleza.

Eramila Caemila era la Señora del Cielo, la cual vestía con ropajes violetas y azulados, y tenía el brillo de las estrellas por todo su cuerpo. Su largo cabello representaba el manto del cosmos, y sus labios resplandecían. Sus fulgurantes ojos inspiraban al mayor entendimiento. Era poseedora de gran conocimiento, y aunque fuera de carácter serio, siempre cuidaba las cosas que crecen, y manifestaba su amor por los seres vivientes.

Pirenhad Assam era el Señor del Fuego. Su corazón era el más sensible de todos los de sus compañeros. Él decía que siempre era necesario, porque con su calor, hacía que la vida creciera y fluyera. Pero si se acercaba demasiado, entonces quemaba y calcinaba. Sin embargo, tampoco podía alejarse, pues cuando lo hacía, congelaba, y así quitaba la vida. Vestía ropajes anaranjados y de sus ojos amarillos parecía que brotaban las llamas del sol. Era el más jovial y amigable de todos ellos, desprendiendo gran alegría y felicidad.

Aumilwa Minishana era la Señora del Agua. Era la más reflexiva y más fría. Vestía ropajes azulados y blanquecinos, y sus ojos brillaban como la luz de la luna. Su elegancia infundía respeto, con el cabello siempre hermosamente pulcro. Era la más imperturbable de todos ellos, pues no dejaba sus emociones expuestas, pero aún incluso dentro de su helado corazón, se encontraba la comprensión y la empatía.

Nialitel Estela era la Señora de la Luz. Sus ojos brillaban con una luminosidad incomparable, y sus ropajes eran de colores cálidos. Su cabello rubio contribuía a su apariencia maternal. Era la más bondadosa, aquella que siempre intentaba ayudar a los más necesitados, con un corazón enorme lleno de compasión. Ella creía poder ayudar a su compañero, pues era la que siempre estaba ahí cuando ninguno estaba.

Minhierr Helcar era el Señor de la Oscuridad. Era el más lóbrego de todos ellos, y el más triste. Sus ropajes eran negros, y su cabello era oscuro y gris, como si incontables edades del mundo pesaran sobre él. No se manifestaba mucho, y pasaba bastante tiempo solo. Era el más indiferente, pero a la vez, tenía una alta comprensión de las aspiraciones, y era quien más se cuestionaba las leyes establecidas. Pero no tenía maldad, pues ninguno de los Hijos la tenía.

Níssiriel Aëlma era la Señora de la Abundancia, cuyo carácter era libre y espontáneo, desprendiendo la inocencia de la juventud. Vestía ropajes morados, y su cabello era moreno. Cuando se acercaba a sus compañeros siempre era bien recibida y tratada con mucho cariño y aprecio. Orgullosa pero a la vez humilde, solitaria pero a la vez amada por todos, era la más emocional, y quien más mostraba sus sentimientos más profundos.

Cuando todos los Hijos estuvieron preparados, Assian y Emial les encomendaron una tarea. Cada uno de ellos debía crear un mundo, y en el mundo más bello sería donde estarían los llamados Hijos de las Estrellas, la primera civilización inteligente de Unir. Y así, los Entes Creadores dieron origen a los mundos en el lugar de la Nebulosa de Alentë donde surgieron tras la danza de los Entes Primordiales.

Sería en estos tiempos antiguos de la formación de los planetas cuando Assian y Emial otorgaron un regalo más a los mundos. Los Entes Primordiales decidieron colocar una Réplica de Alentë en cada mundo, un gran árbol, fruto de la semilla de la Esfera Primigenia, y su conexión con la vida era innegable, pues su corrupción significaría la muerte del propio mundo.

El Universo se había originado, y aún mucho tiempo tendría de pasar hasta que las Culturas de Alentë hubieran evolucionado. Mas el protagonismo de los Entes

Primordiales concluiría aquí, por el momento. El protagonismo de los Entes Creacionales acababa de comenzar.

La Creación de los Mundos

Los Hijos de la Creación tenían la tarea de crear un mundo cada uno, y por juicio de los Entes Primordiales, el más hermoso de estos mundos recibiría el regalo de una civilización inteligente, que representaría el dominio de los Entes, y así se sentirían satisfechos.

Los Hijos crearon sus mundos, y los hicieron como si ellos fueran artistas. Reunieron la materia de las inmensidades del cosmos, y esculpieron la tierra y las montañas, y los árboles, y las plantas, y las rocas, y todo cuanto pudiera ser encontrado en el paisaje. Y luego pintaron todo con hermosos colores, cada flor y cada piedra preciosa, y llenaron los océanos, los lagos y los ríos, y poblaron sus mundos de animales. Y cuando todo el trabajo manual estuvo terminado, tocaron música, una música excepcional, y fue la música la que despertó a todos los seres vivos, y la que les dio la vitalidad. Allá donde los Entes merodeaban cantando y tocando música, así llamaban a la vida a todos los seres vivientes.

De esta manera, Anmatar creó Norgdgian, la Tierra de las Hojas, situado en lo alto de Alentë, colgando de sus ramas. Eramila creó Cilirima, la Tierra del Cielo, situado muy cerca del mundo de su predecesor, allá en lo alto. Pirenhad creó Asgaralad, la Tierra del Sol, situado bajo el mundo del cielo. Aumilwa creó Miyanin, la Tierra de las Lágrimas, bajo el mundo de las hojas. Nialitel creó Estelinam, la Tierra de la Luz, pues aunque estuviera situado abajo, iluminaba como ningún otro. Minhierr, aunque sin ánimos para obrar su acto creador, por gracia de su compañera, creó un mundo al lado suyo, en las raíces. Fue llamado Helrriard, la Tierra de las Energías, y fue allí donde Minhierr puso todo el amor que sentía en lo más profundo de su ser, el cual le daba fuerzas para crear hasta la más pequeña forma de vida.

La pequeña Níssiriel, asombrada por el trabajo de sus compañeros, no se desanimó, sino que puso aun mucho más empeño y cariño en su creación. Su mundo se llamó Assiria, la Tierra de la Esperanza, pues tal fue el amor que demostró, que esperaba poder ser la victoriosa. Y así sucedió, pues fue el más bello de todos los mundos, y fue el elegido como Hogar de los Hijos de las Estrellas, en el puesto central de Alentë.

A pesar de la derrota, todos estaban felices de ver cómo la más pequeña e inocente había conseguido superarlos a todos. Todos, excepto uno, pues Minhierr, a pesar de que aparentaba felicidad, por dentro la tristeza golpeaba sus más profundos pensamientos, sumiéndolo en una terrible oscuridad. Su compañera Nialitel se dio cuenta de ésto, pues lo conocía más que cualquier otro ser, pero no dijo nada a los demás. Sabía que su buen amado prefería guardar su tristeza en silencio, y eso hizo.

El Surgimiento de las Civilizaciones

Los mundos ya estaban creados, pero aún faltaba la civilización inteligente que poblaría el mundo más bello. Solo Níssiriel fue quien tuvo la tarea de crear unas criaturas inteligentes perfectas que representaran a los Hijos de la Creación en el mundo viviente. Y así, permitió la evolución hacia la inteligencia.

Níssiriel creó a los Aelmë, los Esperanzadores, los Hijos de las Estrellas, los más sabios de todas las culturas de Alentë.

El hecho de que Pensamiento y Fe quisieran que cada Hijo creara un mundo era porque cada uno podría expresarse artísticamente, de la misma forma que ellos se expresaron dando origen al cosmos. Y cada uno sería el responsable de su mundo, y tenían la tarea de hacer que prosperara la vida en ellos. Querían que los Hijos se expresaran y tuvieran responsabilidades, y que dotaran a Unir de vida, con un propósito final desconocido para todos.

El triste Señor del Vacío veía su tarea un tanto inútil, pues no había creado ninguna vida inteligente en su mundo, por lo que era muy aburrido velar por él. Simplemente, se dedicaba a mirar las estrellas en el horizonte de Unir. Y así fue como se dio cuenta de una cosa que ninguno de los demás entes sintió. La luz de algunas de las estrellas que se habían creado con la expansión del fuego de la Esfera Primigenia se estaban apagando súbitamente. Minhierr no lo entendía, pero tampoco le prestó mucha atención.

El tiempo pasó, y las luces seguían apagándose cada vez más y más rápidamente. Eso sólo era comparable a lo rápido que se estaba apagando en Minhierr la llama de la vida, pues cada vez aparentaba estar más viejo y tenía un aspecto fúnebre y decaído. Su compañera intentó acrecentar sus ánimos, pero nada hacían de ellos subir, pues éste no veía sentido a su existencia. Así que pensó en darle sentido.

Minhierr, sin hacer caso a los mandatos de los Superiores, permitió la evolución inteligente en su mundo. Y así surgió la cultura de los Helimard, los Legendarios, una civilización de seres casi tan temibles como su propio creador, pero fuertes y decididos en carácter. Cuando Assian y Emial se enteraron de ésto, quisieron hacer justicia. No iban a exterminar la civilización de Minhierr ni a exiliarlo, ya que eso lo destruiría, y la Señora de la Luz se negó. Lo que pensaron fue que quizá Minhierr tenía razón y era buena idea crear una cultura en cada mundo.

Había quienes decían que en realidad, Assian y Emial estaban poniendo a prueba la obediencia de los Hijos, y que ciertamente sí pensaban que cada uno debía crear una civilización inteligente en su mundo. Si ésto era cierto, entonces Minhierr fracasó en la tarea, pues desobedeció a los Entes Primordiales. Pero nada era seguro. De esta manera, los Hijos de la Creación permitieron la evolución en sus mundos, y los mitos creacionales que las culturas crearon acerca de su origen tenían que ver con el animal del que descendieron.

Anmatar creó a los Nordmar, los Virtuosos, los cuales pronto adquirirían una cultura e idioma propios. Eramila creó a los Caelfim, los Firmamentales, que llegarían a convertirse de los seres más sabios de todos. Pirenhad creó a los Asgranes, los Poderosos, los dominadores de los elementos. Aumilwa creó a los Misanye, los Ilustres, los adoradores de las energías espirituales. Y finalmente, Nialitel creó a los Estelima, los Iluminados, conocedores del divino poder luminoso.

Ahora, cada uno había creado una civilización inteligente y todos podían velar por ellas. El surgimiento de las civilizaciones inteligentes tardaría milenios en ocurrir, pero durante este tiempo, los Hijos continuarían poblando los mundos de vida vegetal y animal, que tenían la capacidad de evolucionar, aunque sin llegar a poder convertirse en una civilización lo suficientemente inteligente como para dominar el planeta. Pero los temas que acontecieron a cada mundo era cosa de ellos, y no caben dentro de la Creación en sí misma.

La Misión de los Hijos

Con el surgimiento de la vida, los Hijos tendrían otras tareas referentes a su etérea existencia, que ya se habían aplicado desde los comienzos. O al menos, eso era lo que se contaba.

Anmatar era conocido como el Señor de la Naturaleza y el Historiador, pues su amor por la naturaleza era grandioso, y cuando los vivos perecían, él conocía de su historia pasada. Eramila era conocida como la Señora del Espacio y la Vidente, pues amaba todo lo cosmológico, y conocía el destino que tendrían los seres vivientes. Cuando ambos estaban juntos, su majestad deslumbraba al firmamento con gracia y alegría, y las cosas que crecen lo hacían más deprisa y con mayor energía allá donde aparecían.

Pirenhad era conocido como el Señor del Día y el Jovial, poseedor de la virtud del ardiente sol y de la viveza que proporcionaba el día, recibiendo a los espíritus amigablemente. Aumilwa era conocida como la Señora de la Noche y la Seria, poseedora de la virtud de la refrescante agua, y de la tranquilidad que proporcionaba la noche, recibiendo a los espíritus de forma solemne. Cuando estaban juntos, la vida florecía y prosperaba en abundancia, y los frutos de los árboles eran aún más exquisitos.

Nialitel era conocida como la Señora de la Vida y la Benevolente, y era quien reconocía los buenos actos de aquellos que perecieron. Minhierr era conocido como el Señor de la Muerte y el Juez, y era quien juzgaba los malos actos y determinaba el destino de los fallecidos. Cuando estaban juntos, los espíritus de aquellos que murieron se regocijaban, y pronto aceptaban su nueva condición, tal era el afecto que les profesaban.

Finalmente, Níssiriel era conocida como la Señora de la Bienaventuranza y la Acompañante, siendo quien daba la bienvenida al mundo espiritual a aquellos que habían logrado cruzar la frontera, y los acompañaba a través de las estrellas.

Así, tras ésto, Minhierr resurgió de la sombra, y olvidó todos esos malos pensamientos que tenía, y todo ese asunto de las estrellas que se estaban apagando. Y nadie se percató de que algo horrible estaba a punto de suceder mientras pasaban los milenios.

El Nacimiento de la Sombra comenzaría en esta época, en los tiempos en los que las culturas estaban aún en la Prehistoria. Ésto dio lugar a la aparición de los llamados Señores del Fin y los Sin Nombre, las Sombras de las profundidades de Unir. Al principio, era extraño el paradero de estos seres misteriosos, pero pronto se supo la verdad, pues Minhierr, el Señor de la Oscuridad, colaboró con ellos para traer la Sombra a Alentë.

La Historia de la Corrupción no pertenece a los Hechos de la Creación, y está íntimamente ligada a la Historia de las Civilizaciones, pues fueron ellas quienes más sufrieron, estando en la cuna de su existencia.

La Cosmografía de Unir

Se pensaba que Unir, el universo, existía por miles de millones de años, aunque se suponía que Assian y Emial eran entes incluso más antiguos. Tiempo incontable pasó en donde el universo fue cobrando forma, y en los que Assian y Emial fueron las únicas

entidades del cosmos, hasta que un día, aún hace millones de años, decidieron crear a los Hijos. Largo tiempo continuó pasando, y durante muchos milenios, los mundos fueron creados y poblados con la vida. Siglos pasaron desde que los entes permitieran la evolución de la vida inteligente hasta el surgimiento de las civilizaciones, como se las conocería en los tiempos establecidos. La Era de los Tiempos Inmemoriales comprendía desde la creación del cosmos hasta la historia escrita, y era seguida por la Era de los Tiempos Memoriales, donde las civilizaciones ya habían llegado a la inteligencia, y la línea temporal se dividía en diversas edades.

Tras los conocidos como hechos de la Creación, se decía que Assian y Emial, los Entes Primordiales, moldearon la estructura de la más perfecta creación de Unir a su gusto, para darle una forma que se adecuara a la realidad existente. Algo que no dejaba de sorprender a las criaturas de Unir era el fantástico universo que tenían ante sus ojos. A pesar de haber lugares inaccesibles incluso para los Hijos, como Los Aposentos de Assian y Emial, situados en otro espacio dimensional, tenían un amplio lugar al cual alzar la mirada.

Se hablaba también de un lugar etéreo conocido como Elentë, que era donde los entes vivían y velaban por sus creaciones. Se decía que la entrada a Los Aposentos de los Entes Primordiales se encontraba en la cima de una gran montaña central, conocida con el nombre de Elentai. En su cima se hallaba la Semilla Primigenia, el mismísimo centro del universo, concebido como un objeto muy pequeño pero con una masa imposible de describir, que hacía que todos los cuerpos del universo orbitaran en torno a él. Además, este centro llegaría a ser el centro de la galaxia donde se encontraba Alentë, conocida como Andalentë, la Galaxia Primigenia. Ésta era una galaxia espiral, y sus brazos se movían, pues sus estrellas giraban en torno a la Semilla. Los centros de las demás galaxias serían objetos con unas propiedades similares a ésta, pero con un origen diferente, pues éstos fueron estrellas nacidas tras la expansión de las llamas de la Esfera Primigenia.

Y así, en el centro de Unir se encontraba la inmensa Nebulosa de Alentë. El hecho de que las ramas y las raíces parecieran que se unían le daba una apariencia arbórea, aunque el movimiento del polvo estelar hacía que fuera una figura difusa. La Nebulosa podía se vista como tal en casi todos los ángulos. En su interior, en el centro del tronco se encontraría el fantástico mundo de Elentë, con la Semilla Primigenia. Y los mundos de los Entes Creadores se hallaban orbitando esta semilla, con sus propios sistemas estelares que les proporcionaban luz y vida.

Los Sistemas de los Mundos

Los sistemas estelares de los mundos de Alentë eran peculiares, y aunque no serían los únicos sistemas de este tipo en Unir, sí que fueron los únicos que orbitaban tan cerca del mismísimo centro del universo. Eran sistemas compuestos por una o varias estrellas, entre uno y tres planetas, y los planetas podían tener entre uno y cinco satélites, también con posibilidad de no poseer ninguno. El caso de los mundos de Alentë obedecía a este tipo, y todos se encontraban orbitando la Semilla Primigenia, en el interior de la Nebulosa de Alentë. Y aun con los colores de esta nebulosa, el cielo podía verse oscuro y poblado de estrellas durante la noche, e incluso podía verse la inmensidad de la galaxia. Dentro de Unir, lo único que era desconocido hasta el momento para los Entes Creadores y las Culturas, no así para Assian y Emial, era qué

había en los límites y más allá, puesto que nadie había podido alguna vez llegar hasta allí.

Así, obedeciendo a las órbitas, el sistema del mundo de Assiria era el que más cerca orbitaba la Semilla Primigenia. Estaba compuesto por una estrella blanca y brillante, llamada Anilé, y el mundo tenía dos lunas, llamadas Cassié y Cassia.

A continuación orbitaban los sistemas de Norgdgian y Cilirima. El sistema de Norgdgian estaba compuesto por una estrella anaranjada, llamada Astarna, y el mundo poseía una luna llamada Monlitar, además de sus bellos anillos. El sistema de Cilirima era más destacable, pues estaba compuesto por dos estrellas de un azul muy claro, conocidas en conjunto como las Nasilim. El mundo poseía una luna llamada Lunila, que orbitaba el bello planeta con dos anillos entrecruzados.

Siguiendo con las órbitas, la siguiente comprendía los sistemas de Asgaralad y Miyanin. La gran estrella amarilla del sistema de Asgaralad era conocida con el nombre de Asgar, y alrededor de mundo orbitaba una luna llamada Alsina. La estrella del sistema de Miyanin se conocía con el nombre de Xiangi, una estrella blanca, siendo dos las lunas que orbitaban alrededor del mundo, llamadas Yuelin y Yuelan.

Finalmente, los sistemas de Estelinam y Helrriard se encontraban más alejados. La estrella del sistema de Estelinam era conocida con el nombre de Estel, una estrella pequeña blanca. Alrededor del fantástico mundo orbitaban tres lunas, conocidas con los nombres de Nikala, Nikela y Nikila. El oscuro mundo de Helrriard estaba presidido por una estrella roja pequeña, conocida como Ternar, y solo una luna orbitaba alrededor del mundo, conocida con el nombre de Maner.

Todos los mundos giraban en perfecta armonía, y a pesar de las grandes distancias, era posible ver los destellos que ocurrían en cada mundo desde la lejanía con los ojos desnudos.

Los Hijos crearon en Alentë un arte que más tarde sería descubierto por las culturas. Llamaron como Arte de Alentë todo aquel arte que nació con el mundo, que no había sido hecho por mano mortal. Los Entes tallaron la historia de la Creación como manifestación de los Tiempos Inmemoriales. Así, las paredes de esos lugares misteriosos cerca de las Réplicas de Alentë estaban llenas de inscripciones en las Lenguas de los Mundos, que los Hijos pusieron para que fuera entendible por ellos, pues sabían que llegaría el día en que las culturas descubrirían el maravilloso y antiguo Arte de Alentë. Los Hijos eran artistas, y estas capacidades se las transmitieron a sus civilizaciones para que crearan las más bellas obras de arte jamás vistas en Unir.

Los Hechos del Origen y la Creación se conocen como Las Baladas de Unir o Unirenta. Y en su conjunto, la Historia de Alentë se conoce como Las Baladas de Alentë o Alententa.

La Corrupción

La Llegada de la Sombra

Cada uno de los Hijos velaba y cuidaba su Mundo. Cada uno fue bautizado con una cultura y personalidad propia, y cada uno poseía una Réplica de Alentë, la cual le daba vida al mundo. Y Minhierr seguía despreocupado de asuntos que se volverían más importantes con el paso del tiempo.

Pasaron muchos siglos, y en cierto momento, la muerte de las estrellas llamó la atención de Anmatar el Sabio, y éste convocó a sus Compañeros a una reunión sobre qué debía hacerse al respecto, porque ésto era algo que ninguno de ellos había visto antes. No podían contar con Assian y Emial, pues éstos estaban en Los Aposentos, y eran imposibles de alcanzar aun para los Hijos. Todos estaban inquietos, pues tenían el presentimiento de que algo horrible iba a suceder, algo que nunca jamás había ocurrido, y algo para lo cual no estaban preparados.

Y así Nialitel exclamó, ¿qué podían hacer ante tal obra? Las estrellas estaban muriendo, y desconocían el hecho que las hacía perecer. Entonces Minhierr, al fin, tras una larga conversación de los Hijos estando en silencio absoluto, pero atento, habló, y contó que las estrellas llevaban mucho tiempo muriendo, pues él mismo las vio apagarse en el firmamento mucho antes de que las civilizaciones apareciesen en Unir. Y él por aquel entonces pensó, ¿para qué preocuparse de algo tan lejano? Pero parecía ser que era algo de suma importancia, y se sentía culpable, triste y decaído, pues no avisó ni siquiera a su amada compañera de que algo tan terrible estaba sucediendo en los límites del cosmos.

Entonces, hubo silencio en la conversación y todos miraron a Minhierr, no con rabia o furia, sino con pena, pues aunque evitaban hablar de sus dudas existenciales, sabían que el Señor del Vacío era un ser oscuro y misterioso, a la vez que inocente. No dio tiempo a más.

Súbitamente, una gran sombra oscureció el lugar. Minhierr habló, afirmando que ya estaban aquí. Nadie sabía de quién o quiénes estaba hablando Minhierr, pero lo que sí era cierto, era que él sabía quiénes eran. Continuó hablando. Ya habían venido, al fin. Nialitel lo miró extrañada y preocupada. Pero la Sombra no penetró en Alentë. Ese lugar era demasiado poderoso, y los Entes estaban ahí. Algo que cambiaría el destino de todos fue decidido ese mismo día, pues el sabio Anmatar, por confianza y necedad, le encomendó a Minhierr la misión de proteger Alentë de la Sombra, pues él, conocedor de la Oscuridad, era quien mejor podía detener a estos seres.

Los Sin Nombre y la Balanza

A partir de entonces, Minhierr hizo numerosos viajes en solitario por Unir. Y en los oscuros límites de Unir fue donde entró en contacto con los Señores del Fin y los Sin Nombre, criaturas tan negras como el pozo de aguas oscuras en el que estaba sumido Minhierr en lo más profundo de su espíritu. Los Sin Nombre habitaban en planetas cerca de los límites del cosmos. Y tras los límites de Unir no había espacio, ni tiempo, ni distancia. Era similar a lo que existía antes de la Creación, antes de que la gran esfera de fuego explotara.

Los Sin Nombre hablaron con él y le contaron de su existencia. Le dijeron que fueron creados por un artefacto que ellos llamaban la Balanza, que mantenía el equilibro del universo. Los Sin Nombre tenían un idioma propio, bautizado como la Lengua Sombría, pues no existía término en ningún lenguaje, ni siquiera en la lengua de los Entes, para describir tanta sombra. Pero los Hijos, y por supuesto, Assian y Emial, podían entender todos los idiomas creados y por crear, así que Minhierr los entendía a la perfección. Le dijeron que la Balanza establecía el equilibrio y que sin ellos, el universo sufriría un colapso. Era necesario que hubiera luz y oscuridad. Era necesario que hubiera un bien y un mal. Pues no puede haber bien sin mal. Y le hablaron a Minhierr, y lo influenciaron.

«¿Cómo se puede juzgar algo bueno y algo malo? No existe ni el bien ni el mal, tan solo existen distintos caminos, diferentes decisiones con sus propias consecuencias, y diversas formas de entendimiento de la realidad. Para nosotros, la creación de los Hijos es pura maldad. Habéis creado una vida inferior y la habéis encerrado en un mundo minúsculo. No habéis creado formas de vida, habéis creado prisioneros. No estáis velando por ellas. Eso no es más que vigilar un animal dentro de su jaula, a la espera de su inevitable perecimiento. ¿Eso es lo que vosotros consideráis que es un buen acto?».

Dentro de las Sombras había jerarquías y aspiraciones. Había unas que ponían orden al universo, orden entre el bien y el mal, para mantener el equilibrio de la Balanza. Otras decían que el bien y el mal era algo inútil, inexistente, y renegaban de su cometido. Otras, sin embargo, sólo buscaban el dolor, porque sin él, el universo carecía de sentido y emoción.

Cada vez que Minhierr volvía de sus viajes por Unir a Alentë se encontraba más y más distante con sus Compañeros. Incluso Nialitel lo notaba distante, y le preguntaba cariñosamente qué era aquello que lo perturbaba tanto, por qué no decía ni una sola palabra, y por qué evitaba a todos los que siempre lo habían querido. Pero Minhierr no deseaba responder. Cuando pensaba en lo que los Señores del Fin le habían dicho acerca del cautiverio de sus civilizaciones, su espíritu se oscurecía cada vez más y más. Y le preguntó a su amada Nialitel si era feliz con su obra creada, a lo que Nialitel respondió que solo volver a verlo feliz iluminaría su sonrisa, pues él era quien más le importaba, y le instó a que le dijera qué necesitaba para que su espíritu volviera a iluminarse.

Minhierr ahora estaba calmado. Pretendía explicarle a su amada cómo veía las cosas, pero no sabía lo que pasaría. No sabía si levantaría sospechas. Pero aun así, habló, y le dijo que su espíritu ya estaba iluminado, y que era el suyo el que no lo estaba. Entonces comenzó a explicarle a su compañera todos los pensamientos que las

Sombras le habían contado. Sin embargo, no las mencionó. Mintió. Dijo que estos pensamientos eran solo suyos, que en sus largas noches había reflexionado. Como era de esperar, Nialitel contradecía sus argumentos diciendo que eso eran pensamientos sombríos de un espíritu cansado y oscuro, y que tenía que abandonarlos, pues si el resto de sus Compañeros se enteraban, podrían desterrarlo, o incluso algo peor.

Minhierr se sintió rechazado, pero actuó con normalidad, y no dijo ni una sola palabra más. Sin embargo, lo que en realidad estaba pensando era algo muy oscuro. Quería comenzar con la liberación de Helrriard. Él pensaba que su mundo era como los Sin Nombre habían descrito los Mundos de Alentë, prisiones donde la vida en ellas estaba en cautiverio. Su plan ahora era ir a Helrriard y lanzar un mensaje a esas tierras. El Mundo era suyo, él lo había creado. Era él quien debía gobernarlo. Así que se dirigió a Helrriard, y comenzó a llevar a cabo sus planes.

La Ruina y la Devastación

Minhierr fue a Helrriard y envió un mensaje a los gobernantes. Les dijo que a partir de ahora, él gobernaría el Mundo, y que si ellos no colaboraban, serían exterminados, ya que eran una forma de vida inferior. Los Helimard no solo se negaron, sino que lo ignoraron. Ésto Minhierr lo tomó como una ofensa.

«¿Osáis desobedecer a vuestro creador, aquel que os dio el mundo y la vida? Ni siquiera los Entes Iniciales querían que existierais, y yo os creé a imagen y semejanza mía. Este Mundo no os pertenece, me pertenece a mí, pues soy su legítimo creador. Vosotros que intentáis arrebatarme mi creación seréis severamente castigados. La Sombra sumirá este mundo en el caos y la desesperación. Vuestras tierras serán arrasadas. Vuestros bosques, quemados. No habrá rastro de vosotros en este Mundo, pues no os lo merecéis. Sois un patético reflejo de mí, orgulloso, a mi pesar. Y eso os habrá de llevar a la perdición. ¡Oh Lugartenientes de lo Devastado! Así seréis conocidos entre el resto de culturas. Y yo el mismo nombre del Mundo lo cambio, pues ya no quiero que sea la Tierra de las Energías sino la Tierra de la Devastación, pues jamás volverá a brillar una sola luz en este mundo sombrío. Que el resto del Universo tiemble y sepa el destino que le aguarda si osa desafiarme. ¡Devastación perpetua! Eso será lo que vosotros, Helimard, Hijos de lo Devastado, vais a conocer».

Y así fue como empezó un conflicto que en realidad duró muy poco tiempo, pues los Helimard nada podían hacer contra el poder de un Ente. Este conflicto fue conocido en la historia como la Ruina de Helrriard, y también como la Guerra de los Tres Días, pues solamente tres días duró, originándose en el crepúsculo. En tres días, Minhierr arrasó su propio mundo dejándolo en la ruina. Y sus Compañeros nada pudieron hacer. Cuando tres días después, la estrella intentaba salir en Helrriard, salió, pero ni un solo rayo de su luz iluminó las devastadas tierras cubiertas por un manto de sombra.

Nialitel fue la primera en darse cuenta de las intenciones de su compañero, pero era demasiado tarde para intentar que sus sombríos pensamientos cambiaran. Minhierr estaba decidido a reclamar el Mundo para sí, ya que se consideraba su legítimo creador. Los Helimard no le importaban. Para él, esta cultura había dejado de pasar a ser una forma de vida inferior encerrada en una prisión, a ser escoria que debía ser exterminada. Y casi fue exterminada, pues las Sombras ayudaron a Minhierr en su tarea por purgar Helrriard. Algunos de estos Lugartenientes se sometieron a la voluntad de

Minhierr, y corrompidos por los Señores del Fin, permanecieron en sus puestos y ejecutaban a cada ciudadano que iba en contra de las llamadas Leyes Sombrías, cuyo principal mandato era el sometimiento al Señor de la Oscuridad bajo pena de muerte a quienes se oponían. En tan solo tres días, el Mundo al completo fue arrasado. El arte de los Helimard fue quemado, y actualmente solo quedan las ruinas de lo que antaño fue una civilización próspera.

Los Hijos, al darse cuenta de que no podían parar la masacre debido al gran número de los Sin Nombre, y a que tampoco sabían cómo combatirlos, no pudieron hacer nada. Tan solo ver cómo Helrriard fue devastado.

Durante la Ruina de Helrriard, ciertos renegados intentaron alcanzar la Réplica de Alentë y pedir ayuda a lo espiritual, aunque no estaban seguros de si eso funcionaría, pues para ellos, sólo podían comunicarse con Minhierr, y lo concebían como un ente que quería destruir la vida. Los Helimard viajaron ocultándose entre las ruinas de las ciudades en llamas, evadiendo a los Sin Nombre que patrullaban a miles las desoladas calles y los tristes caminos. Y así los Supervivientes consiguieron resistir a la masacre de Minhierr, y permanecieron escondidos fuera incluso de la vista del Ente, pues los Helimard, con el tiempo, llegaron a desarrollar y potenciar una gran habilidad por el sigilo, y sabían pasar desapercibidos. Con el paso de los años incluso perfeccionaron sus habilidades de construcción, y llegaron a excavar un refugio en la roca. Pero ésto pertenece a los hechos de Helrriard, y no a la historia de la Creación.

Cuando Minhierr hubo terminado su reconquista y pensó que ya todos estaban bajo su poder, se volvió a hablar con sus Compañeros. Sabía que no verían bien lo que había hecho, pero tampoco le importaba. Ahora sí se sentía vivo y poderoso, lleno de energías místicas y oscuras.

Anmatar estaba enfurecido, y le expresó su decepción por condenar a su propia creación, a sus iguales, los seres que con tanto amor había creado. El resto de los Hijos miraban a Minhierr con ira y desprecio, y pensaban que no podía haber nada de compasión en su corazón, y se preguntaban cómo se sentía después de haber cometido semejante atrocidad.

La mirada de Eramila era terrible, y nunca antes se había mostrado así. Pirenhad había dejado de lado su alegría, y estaba encolerizado. Níssiriel estaba perpleja, y no comprendía del todo la gravedad de la situación. Aumilwa expresó lo que todos ellos sentían, con una furia incomparable, pues sabían que tenía oscuridad en su espíritu, pero jamás pensaron que alguien pudiera hacer algo tan horrible como lo que había cometido. Ellos querían ayudarlo, pero en vez de eso, había dejado que las Sombras penetraran en su mente y en su espíritu más de lo que ya habían penetrado. Y ella le preguntó quiénes eran esos seres que lo habían ayudado y de dónde procedían. Pero Minhierr sólo los miraba, sin ninguna expresión en el rostro. Entonces fijó su mirada en su bella compañera Nialitel, la cual estaba tremendamente entristecida y dolorida, y le hizo una pregunta. «¿Vendrás conmigo? ¿Seguirás mis pasos?»

Entonces todos miraron a Nialitel. Ella sentía que debía tomar una decisión, elegir entre lo que era justo, o su amor. Jamás podría hacer con sus seres lo mismo que Minhierr había hecho con los Helimard, pero quería ayudar a su compañero, pues lo amaba, más que a cualquier cosa en el cosmos. Pero no podría destruir a sus preciados seres por mandato de Minhierr. Ella ni siquiera podía imaginar hacer algo así.

«Minhierr, yo no puedo hacer lo que tú has llevado a cabo. Yo amo a los Estelima. No comparto tus pensamientos. Para mí no están encerrados en una jaula, y

ellos tampoco lo ven así. Les he dado un mundo hermoso que aman en el que son felices. No puedo hacerles algo tan atroz como destruir sus vidas y su preciada tierra. Jamás podré aprobar lo que has hecho, Minhierr. Me pregunto en qué estarías pensando para poder hacer algo así, en cómo de sombrío debe de ser tu espíritu para no sentir ni siquiera remordimientos. Es hora de que cada uno siga su camino. Si quieres gobernar Helrriard, tendrás que hacerlo tú solo. Yo no te atacaré, porque te amo, y tampoco podría hacerte nada malo. Pero te lo advierto, si intentas destruir Estelinam, me veré obligada a actuar».

Estas palabras conmovieron a Minhierr de una forma indescriptible. La expresión de su rostro cambió. Ahora daba más miedo, y era más oscuro, pues su espíritu se ensombreció aún más. «Así sea». Tras ésto, Minhierr fue a Helrriard a gobernar. Se estableció en el centro, y allí lideró a sus huestes, y planeó su permanente conquista.

Por un tiempo, habo relativa paz y tranquilidad, debido a que Minhierr estaba estableciendo su dominio por todo Helrriard. Pero entonces, el Señor de la Oscuridad deseó acrecentar su poder, e intentó apoderarse del resto de Mundos.

La Corrupción de los Mundos

Minhierr deseaba hacerse con el resto de Mundos. Él pensaba que sus Compañeros estaban equivocados, y que las civilizaciones de esos mundos seguían viviendo en prisiones. Y si eran tan hostiles como los Helimard, era porque no merecían existir. Así que el Señor de la Nada se propuso liberarlos de su pequeña prisión, pues a los ojos de los Hijos, los Mundos realmente parecían pequeños. Mas esta tarea no debía de ser descubierta por ninguno de sus compañeros, así que Minhierr trazó un plan. Decidió adentrarse en los mundos de sus Compañeros y tomar la forma de una de sus criaturas inteligentes para influenciar a la población. No iba a arriesgarse a una guerra abierta contra todos los mundos unidos bajo un mismo liderazgo, por lo que decidió corromperlos desde dentro. Con sus artes malvadas, logró llevar ésto a cabo, y en poco tiempo, había seguidores de Minhierr en todos los rincones de los mundos.

Bajo una hermosa forma y prometiendo gloria y prosperidad, se internó en los grupos más influyentes de diferentes ciudades, a los cuales les contaba que había aparecido por obra de los Seres Superiores para llevarles un mensaje, pero debía de ser guardado en secreto, pues si los que tenían el poder se enteraban, podría acabar en un desastre. A él en realidad ni siquiera le importaba hablar con los gobernantes. Para él eran todos iguales. Les dijo que desde lugares remotos del cosmos, habían llegado unas criaturas conocidas como Sin Nombre, y estas criaturas le contaron que si querían sobrevivir tenían que jurarles lealtad, pues si no, los mundos acabarían sus días próximamente, pues un nuevo orden iba a surgir, y los Entes eran los enemigos. Todas estas mentiras fueron escuchadas y creídas por las civilizaciones. Tan solo en cuestión de unos pocos meses, la situación alcanzó el punto de no retorno, y seis de los más poderosos, uno de cada civilización, fueron alzados como Lugartenientes Sombríos. Una vez Minhierr estuvo asegurado, desveló su verdadera forma, lo cual hizo que sus seguidores se fortalecieran aún más.

«¡Oh vosotros, elegidos! Los que habéis optado por seguir mis mandatos, recompensados seréis. Pues la guerra ha de llegar Alentë, y los Siete Mundos serán purgados. Ya nunca más las civilizaciones gobernarán un Mundo que no les pertenece.

Y yo os nombro a vosotros Aancë, los Hijos de las No-Estrellas, las Estrellas de la No-Luz, y así los Entes Primigenios temerán vuestro nombre al oponeros a sus designios. Vosotros habréis de seguirme y guiar mi palabra hacia la victoria». De esta manera, los Seis Aancë liderarían la conquista de los demás mundos de Alentë. Sus nombres jamás fueron recordados por nadie, pero se los conocía por un nuevo nombre que ellos mismos se dieron.

En Norgdgian lideraría Morgatald el de las Manos Sangrientas, pues se ganó este título porque mataba a las personas con sus propias manos. En Cilirima lideraría Samanar el Portador de Oscuridad, pues allá donde pasaba, las bellas luces del mundo eran devoradas por una oscuridad inquebrantable. En Asgaralad lideraría Durcarad el Esbirro de la Guerra, pues él solo era capaz de acabar con las diversas excursiones que los aliados realizaban para explorar la posición enemiga. En Miyanin lideraría Maetou el Llamador del Hambre, pues a su paso los cultivos se pudrían, y los habitantes morían de inanición. En Assiria lideraría Mossiras el Mortífero, cuyo nombre fue dado por su gran crueldad y su carencia de piedad, pues gustaba de torturar a sus víctimas antes de que sucumbieran. Finalmente, en Estelinam, pretendiendo ser cruel con su amada por haberle dado la espalda, lideraría Niniran el Pestilente, que mandaba enfermedades y plagas allá donde pasara. Mientras sus Lugartenientes Sombríos eran los que iban a hacer todo el trabajo, él estaría en Helrriard, dando las órdenes y comandando. Ninguno de sus Compañeros se había dado cuenta de que Minhierr estaba detrás de todo ésto hasta que fue demasiado tarde. Minhierr tomaría forma corpórea, y sería aún más poderoso que nunca, y así, podría salir al campo de batalla, y el terror que ocasionaría a sus contrincantes sería legendario.

Cuando se dieron cuenta del plan de Minhierr ya era demasiado tarde, pues los Entes no sabían cómo combatir el poder de las Sombras, ni siquiera el Señor del Vacío en aquel momento. Los Hijos de la Creación reconocieron a los Aancë, pues éstos fueron en su momento parte de sus civilizaciones, y ellos reconocían a cada una de sus criaturas. El desprecio que sintieron por Minhierr en aquel momento no podía ser explicado con palabras. Así, los Hijos se reunieron para discutir sobre el gran caos que su compañero había desatado.

Minhierr el Enemigo era como sería ahora conocido. Pues aunque los Hijos veían lejos el día de su victoria, juraron que el reinado de terror acabaría, de una forma u otra. Y él, el Señor de la Oscuridad, tendría un final trágico, pues los que obraban el Mal habrían de tener lo que se merecen.

Minhierr los miraba desde las alturas con prepotencia, y les respondió. «¿Quiénes creéis que sois para juzgar si mis actos pertenecen al Bien o a Mal? Los Helimard no merecían la vida que Yo les había dado, porque no me reconocían. ¿Y a vosotros? ¿Os reconocen vuestros seres como sus líderes? No. Pero pensáis en actuar acorde, porque pensáis que acabar con una forma de vida así es un acto perteneciente al Mal. Lo que sí pertenece a dicho Mal es la asfixia que le hacéis a unas criaturas que fueron creadas por vosotros mismos. Creasteis vuestras civilizaciones para torturarlas. ¿Acaso hay algo peor que eso? ¿La muerte quizá? Decidme, compañeros, si para vosotros la vida es un regalo, ¿por qué existe la muerte? ¿Qué sentido tiene vivir cuando al final todo se acabará? Les regaláis la existencia para luego quitársela súbitamente sin remedio. Cuando el sentido de la vida es la muerte, toda esperanza desaparece. Dejadme, ni siquiera vosotros merecéis que os hable, pues no habéis querido escucharme, y me habéis prejuzgado demasiadas veces. No podréis hacer nada. Yo

quiero liberar este Universo, y nada ni nadie me lo va a impedir». Minhierr se fue. No dijo nada más, ni siquiera a Nialitel. Minhierr regresó a Helrriard, a su fortaleza, donde se rodeó de horribles seres que él mismo creó, para enseñarles las artes que él consideraba como correctas para proteger el mundo.

Y así, los Hijos de la Creación tuvieron que volver a sus Aposentos, velando por un mundo al que no sabían cómo ayudar. Se sentían muy consternados y doloridos con los actos del Señor de la Oscuridad, y de esta manera fue expulsado de los Concilios de los Entes. El enfurecimiento inicial que todos sintieron cuando llevó su mundo a la ruina, dio paso a la indignación y a la pena cuando descubrieron que sus propios mundos estaban siendo corrompidos por obra suya. Y había quienes decían, que de entre todos ellos, fue Níssiriel Aëlma quien más lo odió, por haber nombrado como Aancë a sus conquistadores, en oposición a los Hijos de las Estrellas. Además de esto, debido a sus responsabilidades, Nialitel tuvo que asumir la tarea que su amado Señor de la Oscuridad tenía que cumplir como Señor de la Muerte. Ella intentó por todos los medios salvar a muchos de los espíritus que serían juzgados por Minhierr, y ésto fue aceptado por los Hijos, y no interrumpido por los Entes Primordiales.

Los acontecimientos que siguieron a la creación de los Lugartenientes Sombríos son contados en la Historia de la Primera Edad, donde son relatadas las historias de las personas que gracias a su ayuda, consiguieron mucho más de lo que los Hijos hubieron soñado.

La Vida y la Muerte

Tal y como Minhierr había dicho antes de partir hacia su devastado mundo, el sentido de la vida es la muerte. Estas duras palabras en el fondo eran una realidad en Unir, pues no había un propósito más allá de la propia existencia. A pesar de ésto, había cosas a tener en cuenta, pues entraba dentro de la misma naturaleza de los Entes, y también de las Sombras.

Se decía que aquellos que perecían de forma natural, eran recompensados por los Entes con el regalo de vagar por el universo como entes incorpóreos, pero que poseían algo que todos los seres querían tener, la conciencia. Así, las entidades de los muertos no podrían interactuar con los vivos, pero podrían vagar en la inmensidad de Unir y tener conciencia de su propia existencia. En los pueblos de Alentë, siempre se decía que los héroes brillarían para siempre allá en el firmamento, entre las estrellas, pues era el mayor regalo que los Entes podían ofrecer a aquellos que seguían sus mandatos.

Por el contrario, se decía que aquellos que obedecían a los Sin Nombre y se dejaban influir, tras la muerte, acabarían consumidos por éstos, para ser reclutados como oscuros seres sin la preciada conciencia, actuando por simple instinto depredador, en busca de alimento que saciara su hambre por la muerte. Mas como la naturaleza de las Sombras era desconocida, habrían de pasar muchos siglos hasta que hubiera algo de luz sobre tantas incógnitas.

El pensamiento de Minhierr acerca de la liberación de la vida tenía relación con la eternidad de la existencia como espíritu. Minhierr pensaba que una vida condenada a la muerte debería ser terminada cuanto antes, para así no estar atado a un planeta minúsculo, sino que como espíritu, se podría vagar por el cosmos. Sin embargo, la vida como espíritu también tenía ataduras, pues podía ser vista como estar condenado

a existir. Cuando empezó a pensar que las civilizaciones eran escoria que debía ser exterminada, quiso regalar sus espíritus a las Sombras, y de esta manera, podría liberar a los vivos de la existencia terrena, liberar a los espíritus de la condena eterna, y alimentar a quienes establecían el Equilibrio en el universo.

Pero el pensamiento de Minhierr iba más allá, pues como Señor de la Oscuridad corrompido, pretendía un destino peor para los seres vivos. Debido a su ansia de poder y su desprecio por quienes no lo consideraban como amo y señor, pretendía ejercer su temida influencia para quebrar las mentes de los vivos. No se contentaba con matar, pues eso era la liberación del espíritu. El mayor interés de Minhierr era corromper, y éste era también el mayor interés de las Sombras. Pues un ser vivo que moría, conseguía la liberación del espíritu, y ya no podía sufrir. Un ser vivo que moría habiendo sido corrompido, haría que su espíritu se tornara sombrío. Mientras los seres estuvieran vivos, debían corromperse o sufrir. Si no eran corrompidos, el destino que les esperaba era ser quebrados, para así sufrir por el resto de sus días. Los seres vivos quebrados, al morir, serían espíritus libres, pero habrían de vivir una vida de sufrimiento y tormentos, siendo cáscaras vacías llenas de dolor. Peor destino les aguardaba a los corruptos que desobedecían, pues ni siquiera éstos estaban libres de ser quebrados. Un corrupto quebrado, al morir, se convertiría en sombra, y además viviría toda su vida en sufrimiento perpetuo. Y era por ésto por lo que ni Minhierr Helcar ni los Sin Nombre deseaban la muerte de los vivos no corrompidos. Sin embargo, los espíritus libres también podían ser influenciados por las Sombras de la misma forma que los Entes, por lo que nunca estaban totalmente fuera de peligro.

No era seguro cómo podría un espíritu ser destruido. Había quienes pensaban que las únicas formas de destruir a un espíritu era entrando en un agujero negro o siendo expulsado fuera del universo. Pero había quienes decían que eso no los destruía, sino que los encerraba, para nunca más regresar. Así, los agujeros negros serían prisiones cósmicas, y ser expulsado del universo sería un destierro permanente. Sin embargo, había quienes dudaban de estas permanencias, debido a que las teorías decían que las Sombras llegaron a Unir desde el vacío del exterior, a través de los llamados Agujeros de los Límites, o Agujeros del Fin.

Lo único seguro era que Unir existía, y con él, la vida. Una vida a la que los Entes Primordiales dieron el espacio y el tiempo, y a la que los Entes Creadores dieron el aliento. Una vida que las Sombras se empeñarían en destruir para poder alimentarse. Una vida que nadie estaba dispuesto a dejar que se acabara. Y aunque lo que se encontraba más allá de los límites de Unir era desconocido, lo más importante radicaba en su interior. ¡Cuántos mundos aún sin descubrir existirían en la inmensidad de Unir! Pues la vida no solo se habría limitado a los dominios de Alentë. Pero eso, es otra historia.

Los Entes

Assian y Emial

Assian el Pensamiento y Emial la Fe eran los Entes Primordiales, aquellos que dieron origen al universo, llamado Unir. También eran conocidos como los Amos del Tiempo, pues todo lo saben y todo lo ven, conocedores del pasado, presente y futuro, y de un poder imposible de describir. Siendo los Amos del Cosmos, su existencia se remontaba a años largamente olvidados. Assian era conocido como el Pensante y el Filosófico, y Emial era conocida como la Creyente y la Espiritual.

El origen de sus nombres era un misterio, pero se pensaba que sus nombres originales eran Assianaissa y Emialaime, y fueron abreviados hasta la forma más conocida, aunque hay quienes también los conocían como Assian Aissa y Emial Aime.

En la Historia de la Creación se los conocía como Assian y Emial, y éstos eran sus nombres en la Lengua de los Entes, y no se los conocería por otros nombres.

Assian y Emial nunca se inmiscuirían en asuntos terrenales, pues cuando se fueron a sus inalcanzables Aposentos, ni siquiera los Hijos de la Creación podían contactar con ellos. Se decía que en un futuro muy lejano podrían aparecer y hacer justicia contra aquellos que habían obrado en contra de sus designios, pero ésto era algo que no se sabía con certeza.

Debido a que los Entes Primordiales nunca fueron vistos por ninguna civilización, y nunca se manifestaron ante ellos, al principio las civilizaciones ni siquiera supieron que existían. Sería más tarde, al contemplar las Réplicas, cuando debido al arte de aquel majestuoso árbol, llegarían a la conclusión de que había algo superior a los Entes Creadores. No sabrían quiénes eran estos seres hasta muchísimos siglos después, por lo que durante gran parte de la historia, se los conoció como Entes Primordiales, y supieron que había dos por lo visto en el arte de las Réplicas.

En las creencias de las culturas de Alentë, además del lugar conocido como Los Aposentos, se decía que los Entes vivían en un mundo espiritual conocido como Elentë. Sería un mundo cuya tierra tendría forma de estrella de ocho puntas. En cada punta gobernaría un ente, y sería donde residiría, vigilante del mundo que había creado, siendo la punta sin ente un lugar común para todos. Y en el centro se encontraría el Monte Elentai, donde en la más alta cima residían Assian y Emial, en ese sitio inalcanzable incluso para los otros entes. Los nombres de cada uno de los lugares referidos a las culturas serían Aelmentë, Nordarentë, Camilentë, Asgarentë, Minisentë, Estelentë y Helcarentë.

Así, los Entes Creadores vigilaban sus mundos, pero no podían actuar directamente debido al desconocido poder de los Sin Nombre. Todos los entes podían tomar forma corpórea, pero entonces, aunque no podían morir, eran vulnerables a las heridas, y las Sombras lo tendrían más sencillo para influenciarlos y derrotarlos. Por lo

tanto, a lo largo de la historia, en muy pocas ocasiones los entes se llegarían a manifestar físicamente para ayudar a sus civilizaciones. La única excepción a todo ésto fue Minhierr Helcar, el cual tomó forma corpórea para enfrentarse a su cultura, pero él estaba aliado con los Sin Nombre, por lo que no tenía nada que temer, pues ya estaba influenciado.

Assian y Emial permanecerían en sus Aposentos, imposibles de alcanzar incluso para los Entes Creadores, y por nadie era sabido, ni siquiera por los Hijos, cuáles iban a ser sus propósitos para el universo.

Níssiriel Aëlma

Níssiriel Aëlma era la Señora de la Abundancia y era la más emocional del conjunto de los entes. Libre y solitaria, orgullosa y humilde al mismo tiempo, era amada por todos. Aun siendo la más inocente, fue la que creó Assiria, la Tierra de la Esperanza, la tierra más bella de todas las creadas en Alentë. Sus preciosos bosques eran hermosos parajes naturales donde podías caminar por ellos sin peligro, y había árboles tan magníficos que el sentimiento de hacerles una reverencia era algo usual. Los lagos y ríos eran de aguas tan puras que podían ser bebidas sin temor, y nunca se acababan, pues jamás había sequía.

Cuando se miraba hacia el cielo se veía sutilmente a lo lejos la estela de la fantástica Nebulosa de Alentë. La gran estrella blanca brillante, la cual el mundo de Assiria orbitaba, era llamada Anilé, y este mundo poseía dos lunas, llamadas Cassié y Cassia.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Níssiriel Aëlma. Ella era la Señora de la Abundancia, y también la Señora de la Bienaventuranza. También era la Señora de la Brisa, y cuando los vientos corrían por el paisaje, se decía que ella estaba viajando. Como Señora de los Cometas, éstos la representaban, y cada vez que un cometa podía verse en el cielo, se le pedían deseos de prosperidad. En el más allá, se la conocía como la Acompañante, pues era quien daba la bienvenida a los espíritus, y quien los acompañaba en las travesías para alcanzar su destino.

Era una Guía, y siempre estaba dispuesta a ayudar a los que estaban perdidos en los caminos. Se la conocía como la Viajera, pues su mayor deseo era explorar todos los lugares, y aquellos que gustaban de descubrir nuevos paisajes, lo hacían inspirados por ella. Una de sus mayores cualidades era ser Libre, perseguidora de una libertad absoluta para ir y venir y hacer y deshacer a placer. Otros de sus nombres eran Soñadora, pues siempre deseaba descubrir lo que había más allá, y Esperanzadora, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, ella era la Señora de las Aves, que se movían por el cielo, volando a través del viento, y también era la Señora de las Flores, de hermoso colorido y fragante aroma. En cuanto a la cultura, era conocida como la Artífice, pues era toda una experta en el arte y la artesanía. Dentro de las artes, era la Patrona de la Pintura, y todos los pintores estaban enormemente inspirados por ella.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerada especialmente por los Artistas, que veían en ella un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era el Arco, o cualquier otra arma arrojadiza como las ballestas, y era identificada con los Arqueros, los cuales siempre estaban inspirados por ella. Y su construcción más representativa eran las Cúpulas, hermosas y esplendorosas.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran las Aves y los Equinos, especialmente si éstos eran alados. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Trineo tirado por animales pequeños. En el agua, se decía que se movía en una Tabla a vela, y por el aire, en un Ala delta. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Níssiriel Aëlma formó su planeta, Assiria, y esculpió el relieve, las bellas colinas y valles cubiertos de vegetación, y llenó de agua los mares y los ríos, y diseñó las formas de vida, que luego coloreó. Puso mayor empeño en colorear las flores, y fue por ésto por lo que las flores de su mundo eran las más hermosas. Se contaba que diseñó a las aves, y para hacer que volaran, sopló, y esparció sus polvos por el aire. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, volando a través de los vientos, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, esparció polvo de estrellas, para dar origen a los ancestros de los Aelmë.

En una isla en el centro del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y esta isla, la Señora de la Abundancia la embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Níssiriel Aëlma haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues ella nunca dejaría de velar por la Tierra de la Esperanza.

Anmatar Norgdmar

Anmatar Norgdmar era el Señor de la Tierra, por la cual tenía un gran cariño, y era el más sabio en cuanto a las cuestiones físicas. Aunque se mostraba sereno, siempre resultaba amable y hospitalario. Su mundo, Norgdgian, la Tierra de las Hojas, era un mundo donde la temperatura era agradable, y donde la estación más larga era el otoño. Las marrones hojas poblaban el terreno mientras que los altos y antiguos árboles buscaban la luz del sol. Los ríos eran parajes de una belleza excepcional, pues los senderos que los acompañaban estaban poblados de fresnos y abetos, y las altas montañas y cordilleras se alzaban imponentes y de gran sabiduría.

Este mundo estaba rodeado por un anillo de polvo estelar, toda una maravillosa obra de arte celestial. Su estrella anaranjada se llamaba Astarna, y su única luna se llamaba Monlitar.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Anmatar Norgdmar. Él era el Señor de la Tierra, y también el Señor de la Naturaleza. También era el Señor de las Nubes, y cuando los cúmulos nubosos se desplazaban por el cielo, se decía que él estaba velando por el bienestar. Como Señor de los Planetas, éstos lo representaban, como los grandes astros que podían llegar a albergar vida. En el más allá, se lo conocía como el Historiador, pues era quien conocía todo el pasado, y quien sabía de la historia que vivieron los espíritus.

Era un Sabio, y siempre estaba dispuesto a ofrecer su sabiduría a quienes la solicitaban. Se lo conocía como el Natural, por su gran amor por la naturaleza, y aquellos que la disfrutaban, lo hacían inspirados por él. Una de sus mayores cualidades era ser Erudito, poseedor de gran conocimiento en cuestiones físicas. Otros de sus nombres eran Patriota, pues adoraba las tierras donde vivió, y Virtuoso, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, él era el Señor de los Mamíferos, y otros animales grandes y

pequeños que se movían por la tierra, y también era el Señor de los Árboles Caducifolios, cuyas hojas caían, inundando los hermosos terrenos. En cuanto a la cultura, era conocido como el Biólogo, pues era todo un experto en el estudio de los organismos vivos y la geología. Dentro de las artes, era el Patrón de la Literatura, y todos los escritores estaban enormemente inspirados por él.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerado especialmente por los Gobernantes, que veían en él un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era la Espada, siempre recta, y era identificado con los Líderes, los cuales siempre estaban inspirados por él. Y su construcción más representativa eran los Palacios, grandiosos y soberbios.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Animales Grandes, como leones y osos. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Carro medio abierto tirado por animales robustos. En el agua, se decía que se movía en un Barco de Crucero con vela, y por el aire, en un Dirigible. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Anmatar Norgdmar formó su planeta, Norgdgian, y esculpió el relieve, poblándolo de altas montañas e inmensos bosques, y llenó de agua los océanos y los ríos, y diseñó las formas de vida, que después coloreó. Puso mayor empeño en los bosques de árboles caducifolios, y fue por eso por lo que las hojas de estos árboles eran muy hermosas, y embellecían los terrenos cuando caían. Se contaba que diseñó a los mamíferos, grandes y pequeños, y esparció sus polvos por la tierra, para que descansaran. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, caminando a través de las praderas y los bosques, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, hizo que las hojas cayeran de los árboles, para dar origen a los ancestros de los Nordmar.

En un bosque en el noroeste del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y este bosque, el Señor de la Tierra lo embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Anmatar Norgdmar haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues él nunca dejaría de velar por la Tierra de las Hojas.

Eramila Caemila

Eramila Caemila era la Señora del Cielo, pues gustaba de recorrer el firmamento, y sus ojos cristalinos siempre miraban desde la inmensidad del cosmos. Era la más sabia en cuestiones psicológicas, y a pesar de su seriedad, mostraba un amor inconmensurable por los seres vivientes. Y su mundo era Cilirima, la Tierra del Cielo.

Este mundo giraba alrededor de dos estrellas de color azul claro conocidas conjuntamente como las Nasilim. Y era alrededor de este mundo donde había dos hermosos anillos ubicados alrededor de la esfera, en forma de cruz. Desde el precioso interior del mundo lleno de mares y lagos de aguas cristalinas, amplias llanuras con bosques de laureles y lirios y montañas plateadas, mirando al estrellado cielo se podían ver las estelas de los dos magníficos anillos allá en el firmamento, además de su única luna llamada Lunila.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Eramila Caemila. Ella era la Señora del Cielo, y también la Señora del Espacio. También era la

Señora de las Nieves, y cuando los copos de nieve caían del cielo, era considerado un regalo por su parte. Como Señora de las Estrellas, éstas la representaban, siendo las constelaciones de su propiedad. En el más allá, se la conocía como la Vidente, pues era quien conocía todo el futuro, y quien sabía lo que le deparaba a los espíritus.

Era una Educadora, y siempre estaba dispuesta a enseñar a todos los que deseaban aprender. Se la conocía como la Celestial, por su gran amor por el firmamento, y aquellos que lo disfrutaban, lo hacían inspirados por ella. Una de sus mayores cualidades era ser Intelectual, poseedora de gran conocimiento en cuestiones psicológicas. Otros de sus nombres eran Nostálgica, pues siempre añoraba los tiempos de la memoria, y Firmamental, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, ella era la Señora de los Peces, y otros animales grandes y pequeños que se movían por el agua, y también era la Señora de los Árboles Perennes, cuyas hojas resistían el inmenso frío. En cuanto a la cultura, era conocida como la Astrónoma, pues era toda una experta en el estudio del cosmos y la física. Dentro de las artes, era la Patrona de la Música, y todos los músicos estaban enormemente inspirados por ella.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerada especialmente por los Maestros, que veían en ella un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era la Espada, siempre ligeramente curvada, y era identificada con los Comandantes, los cuales siempre estaban inspirados por ella. Y su construcción más representativa eran las Torres, prominentes y brillantes.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Cánidos, como grandes lobos. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Carro descubierto tirado por animales hermosos. En el agua, se decía que se movía en un Velero o barca con vela, y por el aire, en un Globo. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Eramila Caemila formó su planeta, Cilirima, y esculpió el relieve, parajes que lucirían blancos cubiertos por las nieves, y llenó de agua los océanos y los lagos que reflejarían las estrellas, y diseñó las formas de vida, que luego coloreó. Puso mayor empeño en los bosques de árboles perennes, para que resistieran el clima frío, y resplandecieran hermosos cubiertos de nieve. Se contaba que diseñó a los peces, y otros animales acuáticos, y esparció sus polvos por el agua, para que nadaran. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, flotando por encima de las aguas heladas, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, hizo que los copos de nieve cayeran del cielo, para dar origen a los ancestros de los Caelfim.

En un bosque en el noroeste del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y este bosque, la Señora del Cielo lo embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Eramila Caemila haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues ella nunca dejaría de velar por la Tierra del Cielo.

Pirenhad Assam

Pirenhad Assam era el Señor del Fuego, y era el más apasionado de todos los entes. Su alegría se transmitía con facilidad, y era muy jovial y risueño. Cuando creó Asgaralad, la Tierra del Sol, lo hizo pensando en las largas cordilleras montañosas de

gran altura para poder contemplar al astro rey en todo su esplendor.

Este mundo giraba en torno a una estrella gigante amarilla llamada Asgar, y poseía una única luna llamada Alsina. Así, éste era un mundo de diversos parajes de vida, pues tenía tanto grandes praderas como extensos desiertos.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Pirenhad Assam. Él era el Señor del Fuego, y también el Señor del Día. También era el Señor del Arco Iris, y cuando este arco colorido surgía en el ambiente, se decía que él había pasado por ahí. Como Señor del Sol, éste lo representaba, como el que da calor, y así permite la vida. En el más allá, se lo conocía como el Jovial, pues era quien interactuaba de forma amigable, y quien trataba de hacer la estancia de los espíritus más confortable.

Era un Protector, y siempre estaba dispuesto sacrificarse por quienes quería. Se lo conocía como el Diurno, por su gran amor por el día, y aquellos que lo disfrutaban, lo hacían inspirados por él. Una de sus mayores cualidades era ser Tolerante, siempre tratando de mantener una sonrisa y buen carácter. Otros de sus nombres eran Reflexivo, pues pensaba mucho en cómo ser siempre agradable, y Poderoso, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, él era el Señor de los Insectos y los Arácnidos, y otros animales escurridizos, y también era el Señor de las Plantas del Desierto, que sobrevivían en las extremas arenas. En cuanto a la cultura, era conocido como el Elemental, pues era todo un experto en los elementos. Dentro de las artes, era el Patrón de la Cerámica, y otros objetos decorativos, y todos estos artesanos estaban enormemente inspirados por él.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerado especialmente por los Comerciantes, que veían en él un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era la Cimitarra, siempre curva, y era identificado con la Infantería, la cual siempre estaba inspirada por él. Y su construcción más representativa eran las Pirámides, vigorosas y radiantes.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Camélidos, como camellos y llamas. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Carro biga o cuadriga tirado por animales orgullosos. En el agua, se decía que se movía en una Canoa, y por el aire, en un Dirigible. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Pirenhad Assam formó su planeta, Asgaralad, y esculpió el relieve, y esparció arena por la tierra, y llenó de agua los mares y los manantiales, y diseñó las formas de vida, que después coloreó. Puso mayor empeño en las plantas del desierto, para que resistieran los calurosos climas, y eran de las más hermosas del mundo. Se contaba que diseñó a los insectos y los arácnidos, de diversos tamaños, y esparció sus polvos por la tierra y el aire, y así algunos caminaban y otros volaban. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, trotando a través de los desiertos y las selvas, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, hizo que las gotas de fuego cayeran desde las alturas, para dar origen a los ancestros de los Asgranes.

En una isla en el sureste del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y esta isla, el Señor del Fuego la embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Pirenhad Assam haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues él nunca dejaría de velar por la Tierra del Sol.

Aumilwa Minishana

Aumilwa Minishana era la Señora del Agua, y era la que menos se manifestaba de todos los entes. No mostraba sus emociones con facilidad, mostrándose imperturbable, aunque en lo profundo de su frialdad se podía encontrar mucha empatía.

El mundo de Miyanin, la Tierra de las Lágrimas, era llamado así, pues se contaba que Aumilwa compuso los océanos, los mares y los ríos a base de lágrimas cristalinas que brotaron de sus bellos ojos. Este mundo giraba alrededor de una estrella blanca llamada Xiangi, y poseía dos lunas, llamadas Yuelin y Yuelan.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Aumilwa Minishana. Ella era la Señora del Agua, y también la Señora de la Noche. También era la Señora de la Lluvia, y cuando las gotas de agua caían del cielo, era considerado un regalo por su parte. Como Señora de la Luna, ésta la representaba, como aquella que iluminaba durante la noche e influenciaba en las mareas. En el más allá, se la conocía como la Seria, pues era quien interactuaba de forma distante, y quien se tomaba la estancia de los espíritus como algo importante.

Era una Guardiana, y siempre estaba dispuesta a proteger a quienes quería. Se la conocía como la Nocturna, por su gran amor por la noche, y aquellos que la disfrutaban, lo hacían inspirados por ella. Una de sus mayores cualidades era ser Severa, otorgando el debido respeto y manteniendo la compostura. Otros de sus nombres eran Enigmática, pues ocultaba sus pensamientos y sentimientos, e Ilustre, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, ella era la Señora de los Crustáceos y Moluscos, y otros animales marinos escurridizos, y también era la Señora de las Plantas Acuáticas, que vivían debajo de las aguas. En cuanto a la cultura, era conocida como la Médica, pues era toda una experta en el estudio de la medicina y la química. Dentro de las artes, era la Patrona de la Escultura, y todos los escultores estaban enormemente inspirados por ella.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerada especialmente por los Funcionarios, que veían en ella un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era el Sable, siempre recto y ligeramente curvado en la punta, y era identificada con los Estrategas, los cuales siempre estaban inspirados por ella. Y su construcción más representativa eran los Puertos, elegantes y solemnes.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Animales Extravagantes, de diversos colores, como pandas y cebras. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Trineo ancho tirado por animales serenos. En el agua, se decía que se movía en una Barca de remos, y por el aire, en un Globo. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Aumilwa Minishana formó su planeta, Miyanin, y esculpió el relieve, tanto de la superficie como el submarino, y llenó de agua los océanos y los lagos con sus lágrimas, y diseñó las formas de vida, que luego coloreó. Puso mayor empeño en las plantas acuáticas, que embellecían enormemente las abundantes aguas. Se contaba que diseñó a los crustáceos y moluscos, de diversos tamaños, y esparció sus polvos por las aguas, para que se bañaran y se zambulleran. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, nadando bajo el agua, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, hizo que las gotas de agua cayeran desde las alturas, para dar origen a los ancestros de los Misanye.

En un bosque en el noroeste del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y este bosque, la Señora del Agua lo embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Aumilwa Minishana haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues ella nunca dejaría de velar por la Tierra de las Lágrimas.

Nialitel Estela

Nialitel Estela era la Señora de la Luz, y era muy bondadosa, siempre dispuesta a ayudar a quienes más lo necesitaban, y con un profundo respeto por lo luminoso. A pesar de su etérea apariencia, mostraba una gran compasión por aquellos que estaban sufriendo, y se apiadaba de ellos, tendiéndoles la mano.

Su mundo era Estelinam, la Tierra de la Luz, pues aunque estaba situada en las raíces de la nebulosa, tenía una luz y un brillo incomparable con el resto de mundos. Este mundo orbitaba una pequeña estrella de color neutro blanquecino llamada Estel, y eran tres las lunas que giraban en torno al planeta, conocidas con los nombres de Nikala, Nikela y Nikila.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Nialitel Estela. Ella era la Señora de la Luz, y también la Señora de la Vida. También era la Señora de las Auroras, y cuando las luces se vislumbraban en el cielo, era muestra de su cariño. Como Señora de los Asteroides, éstos la representaban, especialmente cuando caían desde el cielo en forma de estrellas fugaces. En el más allá, se la conocía como la Benevolente, pues era quien reconocía los buenos actos de los espíritus.

Era una Consejera, y siempre estaba dispuesta a darlo todo por ayudar a quienes más lo necesitaban, en cualquier situación. Se la conocía como la Vital, por su gran amor por la vida, y aquellos que la disfrutaban, lo hacían inspirados por ella. Una de sus mayores cualidades era ser Compasiva, otorgando entendimiento y comprensión a quienes la requerían. Otros de sus nombres eran Deseosa, pues siempre tenía deseos ardientes de felicidad, e Iluminada, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, ella era la Señora de los Anfibios, y otros animales que podían ir por la tierra y el agua, y también era la Señora de las Hierbas y Helechos, que cubrían los campos. En cuanto a la cultura, era conocida como la Divina, pues era toda una experta en el estudio de la luz y la magia. Dentro de las artes, era la Patrona de la Joyería, y todos los joyeros estaban enormemente inspirados por ella.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerada especialmente por los Sacerdotes, que veían en ella un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era la Daga, siempre corta y pequeña, y era identificada con los Lanceros, los cuales siempre estaban inspirados por ella. Y su construcción más representativa eran los Templos, delicados y resplandecientes.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Cérvidos, como ciervos y alces. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Carruaje cerrado tirado por animales tranquilos. En el agua, se decía que se movía en una Balsa de remos, y por el aire, en un Globo. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Nialitel Estela formó su planeta, Estelinam, y esculpió el relieve, con inmensas montañas y profundas cavernas, y llenó de agua los mares y los ríos, y diseñó las formas de vida, que luego coloreó. Puso mayor empeño en las hierbas y los helechos, y era por

eso por lo que toda la tierra estaba cubierta y embellecida por estas plantas. Se contaba que diseñó a los anfibios, grandes y pequeños, y esparció sus polvos por la tierra y las aguas, para que pudieran ir por ambos medios. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, paseando a través de los bosques y las cuevas, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, esparció cristales brillantes por las tierras y las grutas, para dar origen a los ancestros de los Estelima.

En una isla en el sureste del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y esta isla, la Señora de la Luz la embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Nialitel Estela haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues ella nunca dejaría de velar por la Tierra de la Luz.

Minhierr Helcar

Minhierr Helcar era el Señor de la Oscuridad, y era el más oscuro de todos los entes, el más ambicioso, y quien más se cuestionaba los designios establecidos. Aunque no tenía maldad en su interior, con el tiempo se fue corrompiendo con el encuentro de las Sombras. Él creó Helrriard, la llamada Tierra de las Energías, aunque cuando la arrasó en la Ruina, cambió su nombre a Tierra de la Devastación, y el significado de su nombre cambió en todos los idiomas. Antes de ser llevado a la ruina, este mundo gozaba de un gran paraje de bosques y praderas. Había muchas cuevas, pues Minhierr Helcar deseaba tener lugares donde poder esconderse y estar solo, alejándose de los demás. Las grandes llanuras eran abundantes en Helrriard, donde su civilización construyó centenares de molinos cerca de los extensos campos de cultivo, y las fortalezas se situaron en las cadenas montañosas.

El mundo de Helrriard giraba alrededor de una estrella roja pequeña y de poca luminosidad llamada Ternar, de ahí que esta tierra estuviera poco iluminada, y poseía una luna llamada Maner.

Muchos eran los atributos, cualidades y particularidades que tenía Minhierr Helcar. Él era el Señor de la Oscuridad, y también el Señor de la Muerte. También era el Señor de la Tormenta, y cuando las tempestades azotaban el mundo, se decía que él estaba enfurecido. Como Señor del Vacío, éste lo representaba, lo que se extendía en la nada absoluta. En el más allá, se lo conocía como el Juez, pues era quien juzgaba los malos actos de los espíritus.

Era un Luchador, y siempre estaba dispuesto a combatir por lo que deseaba. Se lo conocía como el Lúgubre, por su gran amor por las tinieblas, y aquellos que las disfrutaban, lo hacían inspirados por él. Una de sus mayores cualidades era ser Cruel, pues no tenía compasión contra aquellos que hacían el mal. Otros de sus nombres eran Melancólico, pues siempre estaba sumido en la tristeza, y Legendario, atributo que heredó su cultura.

En la naturaleza, él era el Señor de los Reptiles, y otros animales que se arrastraban, y también era el Señor de los Musgos y Hongos, que se encontraban esparcidos y ocultos por el suelo. En cuanto a la cultura, era conocido como el Constructor, pues puso los cimientos del mundo, pero también el Destructor, por haber traído la ruina. Dentro de las artes, era el Patrón de la Arquitectura, y todos los arquitectos estaban enormemente inspirados por él.

Tenía también atributos relacionados con la civilización. Era venerado especialmente por los Militares, que veían en él un ejemplo a seguir. Se decía que su arma preferida era el Mazo, o cualquier otra arma pesada como las lanzas, y era identificado con los Guerreros, los cuales siempre estaban inspirados por él. Y su construcción más representativa eran las Fortalezas, inmensas y extraordinarias.

Se decía que sus animales favoritos para montar eran los Felinos, como panteras y pumas. Y cuando no montaba un animal, se movía en un Torre de asedio tirada por animales formidables. En el agua, se decía que se movía en un Barco de Guerra, y por el aire, en un Dirigible. Todo ésto pertenecía al imaginario cultural de su civilización.

Minhierr Helcar formó su planeta, Helrriard, y esculpió el relieve, de violentas cordilleras y peligrosas junglas, y llenó los océanos y los ríos, y diseñó las formas de vida, que después coloreó. Puso mayor empeño en los musgos y los hongos, y era por eso por lo que el mundo estaba poblado por ellos, y eran de gran belleza. Se contaba que diseñó a los reptiles, grandes y pequeños, y esparció sus polvos por la tierra y las aguas, y así se arrastraban y nadaban. Fue por todo el mundo tocando música y cantando, deambulando a través de las montañas y las cuevas, y así fue como la vida despertó. Cuando llegó la hora del nacimiento de su civilización, hizo que las piedras se desprendieran de los lugares, para dar origen a los ancestros de los Helimard.

En una pradera en el centro del mundo fue donde los Entes Primordiales colocaron la Réplica. Y esta pradera, el Señor de la Oscuridad la embelleció enormemente, y cuidó del maravilloso árbol como uno de sus bienes más preciados.

Minhierr Helcar haría de su mundo un lugar próspero y hermoso, y su cultura le agradeció su legado por siempre, y sus mitos se contaron y jamás se olvidaron, pues él nunca dejaría de velar por la Tierra de las Energías.

Ésto fue así hasta la Ruina, pues cuando Minhierr Helcar fue influenciado por los Sin Nombre, reclamó el mundo para sí. Las praderas de la Réplica fueron quemadas, y el maravilloso árbol fue corrompido, y ese lugar fue poblado por las Sombras, y nunca más volvería a su antiguo esplendor. El mundo cayó en la devastación, y durante siglos, el Señor de la Oscuridad destruyó todo lo que con tanto amor había construido.

Los Nombres y los Lenguajes

Resultaría de importancia conocer la gran variedad lingüística que se produjo en Alentë para evitar confusiones al nombrar tanto a los entes como a los mundos, y ésto entraría dentro de la historia de las culturas. Aun así, las culturas los llamarían con sus nombres originales, pues así era como aparecían escritos en el Arte de las Réplicas. Las traducciones aquí mostradas serían adaptaciones. Siempre se dirán los nombres con los idiomas en el orden de Aëlmin, Nordar, Caelin, Asgra, Misa, Estelca y Helicar.

Níssiriel Aëlma, la Señora de la Abundancia, era la creadora de Assiria y los Aelmë, siendo su singular las palabras Aëlmir y Aëlmé. Se decía que los Aelmë surgieron del polvo estelar, y desarrollaron el idioma Aëlmin. El nombre de Níssiriel en los diferentes idiomas era Níssiriel, Nisirilda, Nisiriya, Nisirira, Nisirai, Nisirika y Nisirina. El nombre de Assiria en los diferentes idiomas era Assiria, Asirgian, Asirima, Asiralad, Asinin, Asirinam y Asirriard.

Anmatar Norgdmar, el Señor de la Tierra, era el creador de Norgdgian y los Nordmar, o Nordmaren, pues aunque Nordmar era la palabra en singular, también solía

usarse para el plural. Se decía que los Nordmar surgieron de las hojas caídas, y desarrollaron el idioma Nordar. El nombre de Anmatar en los diferentes idiomas era Anamas, Anmatar, Anamil, Anmahad, Anamui, Anamton y Anmaterr. El nombre de Norgdgian en los diferentes idiomas era Norgidia, Norgdgian, Norgirima, Norgiralad, Norginin, Norginam y Norrgiard.

Eramila Caemila, la Señora de la Fertilidad, era la creadora de Cilirima y los Caelfim, siendo su singular la palabra Caelfin. Se decía que los Caelfim surgieron de los copos de nieve, y desarrollaron el idioma Caelin. El nombre de Eramila en los diferentes idiomas era Eramiel, Eramana, Eramila, Eramira, Eramama, Eramina y Eramada. El nombre de Cilirima en los diferentes idiomas era Cirilia, Ciligian, Cilirima, Ciliralad, Cilinin, Cilinam y Cirriard.

Pirenhad Assam, el Señor del Fuego, era el creador de Asgaralad y los Asgranes, siendo su singular la palabra Asgran. Se decía que los Asgranes surgieron de gotas de fuego, y desarrollaron el idioma Asgra. El nombre de Pirenhad en los diferentes idiomas era Pirenas, Pirened, Pirenen, Pirenhad, Pirenui, Pirenir y Pirenerr. El nombre de Asgaralad en los diferentes idiomas era Asgaria, Asgagian, Asgarima, Asgaralad, Asganin, Asgarinam y Asgarriard.

Aumilwa Minishana, la Señora del Agua, era la creadora de Miyanin y los Misanye, siendo su singular las palabras Misan y Misana. Se decía que los Misanye surgieron de las lágrimas o gotas de agua, y desarrollaron el idioma Misa. El nombre de Aumilwa en los diferentes idiomas era Aumial, Aumilda, Aumita, Aumira, Aumilwa, Aumika y Aumina. El nombre de Miyanin en los diferentes idiomas era Midia, Miyagian, Miyarima, Mijaralad, Miyanin, Midinam y Mirriard.

Nialitel Estela, la Señora de la Luz, era la creadora de Estelinam y los Estelima, siendo su singular la palabra Estelim. Se decía que los Estelima surgieron de los cristales brillantes, y desarrollaron el idioma Estelca. El nombre de Nialitel en los diferentes idiomas era Niathiel, Niatia, Nialita, Nialina, Nialiya, Nialitel y Niatina. El nombre de Estelinam en los diferentes idiomas era Estelia, Estegian, Esterima, Esteralad, Estenin, Estelinam y Esterriard.

Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad, era el creador de Helrriard y los Helimard, siendo su singular la palabra Helimar. Se decía que los Helimard surgieron de las piedras, y desarrollaron el idioma Helicar. El nombre de Minhierr en los diferentes idiomas era Mínires, Minier, Minito, Minieb, Minyui, Minhino y Minhierr. El nombre de Helrriard en los diferentes idiomas era Helíria, Helegian, Helirima, Heleralad, Helinin, Helinam y Helrriard.

Diversos fueron los nombres que las civilizaciones le dieron a Minhierr tras la Ruina de Helrriard para referirse a él sin tener que nombrarlo, pues preferían hacerlo de esta forma para no nombrar a aquel que había causado tantísimo daño. Así, siguiendo en mismo orden establecido, Minhierr fue apodado en los mundos como el Daño Vacío, la Bestia, el Agujero Quebrado, el Sombrío, el Arruinado, el Oscuro y el Devastado, siendo este último en su propio mundo.

¡Qué variadas eran las culturas de Alentë! Pues cada una tenía su propia personalidad, y aunque no solían nombrar ni a los entes ni a los demás mundos usualmente, pues se centraban en sus propios asuntos, sí les dieron un nombre adaptándolo a sus costumbres lingüísticas, y así fue como nació toda esa variedad de palabras. Las culturas de Alentë tenían muchas peculiaridades, y muchas de ellas cambiarían o se potenciarían con el paso de la historia.

Las Civilizaciones

Assiria y los Aelmë

Níssiriel Aëlma era la Señora de la Abundancia y era la más emocional del conjunto de los entes. Libre y solitaria, orgullosa y humilde al mismo tiempo, era amada por todos. Aun siendo la más inocente, fue la que creó Assiria, la Tierra de la Esperanza, la tierra más bella de todas las creadas en Alentë. Sus preciosos bosques eran hermosos parajes naturales donde podías caminar por ellos sin peligro, y había árboles tan magníficos que el sentimiento de hacerles una reverencia era algo usual. Los lagos y ríos eran de aguas tan puras que podían ser bebidas sin temor, y nunca se acababan, pues jamás había sequía.

Cuando se miraba hacia el cielo se veía sutilmente a lo lejos la estela de la fantástica nebulosa. La gran estrella blanca brillante, la cual el mundo de Assiria orbitaba, era llamada Anilé, y este mundo poseía dos lunas, llamadas Cassié y Cassia.

Los Aëlme aparecieron, y según contaba la tradición, surgieron del polvo estelar. Su símbolo era la Joya Estrellada.

El mundo era un territorio de eterna primavera fresca, con aguas cristalinas y una vegetación abundante de coníferas en las zonas más extremas, acompañada de un sotobosque con madreselvas, mientras que en las zonas de mayor deleite había bosques caducifolios de gran belleza, y enormes prados verdes donde siempre era agradable dar un paseo. Entre las especies vegetales que destacaban se hallaban las hortensias, las camelias, los rododendros, las azaleas y las rosas.

Así, el calendario Aelmë, llamado Caendé, estaba establecido en la infinita primavera que proporcionaba el planeta. El mundo tardaba trescientos veinte días en dar una vuelta. Todos los días duraban veintiocho horas, de las cuales catorce eran para el día y catorce eran para la noche.

El calendario Caendé dividía el año en diez meses, todos de tres semanas, ocho días cada una, treinta y dos días en total. Los meses en las culturas de Unir se organizaban en torno a una determinada festividad. El primer mes era Neremaetes, con el Festival de Año Nuevo. El segundo era Assimaetes, donde se celebraba el Festival del Pensamiento. En el tercer mes, llamado Melnimaetes, se celebraba el Festival de la Memoria. Le seguía Serimaetes, con el Festival del Sentimiento, y luego Nissimaetes, con el Festival de Níssiriel. El sexto mes era Liamaetes, donde se celebraba el Festival de Assiria. Le seguía Naramaetes con el Festival de la Naturaleza. El octavo mes era Nomemaetes, que celebraba el Festival del Conocimiento. Le seguía Semitamaetes con el Festival de la Sensibilidad. Finalmente, el décimo mes, Sennimaetes, celebraba el Festival de la Sabiduría.

Los Aelmë eran conocidos como los Esperanzadores, los Hijos de las Estrellas y los Sabios Sensibles, pues al ser la creación original permitida por los Entes

Primordiales, gozaron de la mayor sabiduría que Unir podía otorgar a una forma de vida inteligente inferior a los entes. Las obras de arte que fueron capaces de crear eran consideradas de las más hermosas jamás elaboradas, siendo los más talentosos artistas de Alentë. Se guiaban tanto por la razón como por los sentimientos, y valoraban por igual ambas cosas. Tenían una gran moralidad y un gran respeto por la naturaleza, a la cual consideraban sagrada. Se regían por un matriarcado donde gobernaban las damas, mujeres filósofas con gran inteligencia y respeto por su pueblo y la naturaleza. Su culto era espiritual, y las representaciones de Níssiriel Aëlma tenían un significado simbólico. Fueron los compositores de una canción popular conocida como la Balada de Níssiriel Aëlma, cantada en su propio lenguaje.

Desarrollaron el idioma Aëlmin con su hermoso alfabeto, y su filosofía estaba basada en una concepción de la pura belleza junto con virtudes y honor. Los asentamientos estaban poblados por esculturas y edificios de culto espiritual, santuarios, plazas, hogares privados y edificios públicos. La música y la poesía eran de gran importancia, y era utilizada en ceremonias y celebraciones.

Acerca de la sociedad, en cada ciudad gobernaba una dama, y en cada país y provincia había una capital principal, y en la capital del país era donde se reunían las damas para discutir asuntos importantes. Los sabios y los filósofos tenían una alta consideración social, ya que el conocimiento y el pensamiento eran muy valorados. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran capitán, comandante, guardián, sargento, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, los hombres solían interesarse más por la guerra y la aventura, y las mujeres por el arte y la sabiduría, aunque siempre ha habido también grandes aventureras y grandes sabios. La educación era llevada a cabo por sabios y filósofos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con túmulos y monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Varla. La justicia era dura en Assiria, pues aunque eran muy tolerantes y permisivos, en tiempos difíciles debía haber soluciones adaptadas. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, palacios, casas de las damas, torres, templos, santuarios, puertos, teatros, termas, salas de sabios, bibliotecas, casas de juegos, gimnasios, patios de juegos, claustros de la sabiduría, claustros de la alegría, claustros de la justicia, cuarteles, murallas, prisiones, necrópolis, jardines, palacios de los héroes, palacios de los honores, palacios de la esperanza, cúpulas de Níssiriel, cúpulas de los marineros, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de las virtudes. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Níssiriel Aëlma, guerreros, sabios, marineros, aventureros y representaciones heroicas. Las virtudes simbolizaban conceptos filosóficos.

La virtud de la esperanza era llamada Assirias, y se representaba como una mujer con alas. La virtud del pensamiento era Assias, representada como un hombre en estado pensativo. La virtud de la memoria era Melninas, representada como un hombre de mediana edad con atributos como relojes de arena o de sol. La virtud del sentimiento

era Serineras, representada como una mujer en estado de éxtasis. La virtud de la naturaleza era Naraé, representada como una mujer rodeada de animales o vegetación. La virtud del conocimiento era Nomecaes, representada como un hombre anciano con pergaminos y plumas. La virtud de la sensibilidad era Semitaial, representada como un hombre con crías de animales. Y finalmente, la virtud de la sabiduría era Senniel, representada como una mujer de avanzada edad con túnica, junto a atributos de escritura y relojes de arena, que representaban el conocimiento y la memoria.

Así fue como la cultura de los Aelmë, los Hijos de Níssiriel Aëlma, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Assiria también se hacía llamar como Las Baladas de Assiria o Aelmenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Norgdgian y los Nordmar

Anmatar Norgdmar era el Señor de la Tierra, por la cual tenía un gran cariño, y era el más sabio en cuanto a las cuestiones físicas. Aunque se mostraba sereno, siempre resultaba amable y hospitalario. Su mundo, Norgdgian, la Tierra de las Hojas, era un mundo donde la temperatura era agradable, y donde la estación más larga era el otoño. Las marrones hojas poblaban el terreno mientras que los altos y antiguos árboles buscaban la luz del sol. Los ríos eran parajes de una belleza excepcional, pues los senderos que los acompañan estaban poblados de fresnos y abetos, y las altas montañas y cordilleras se alzaban imponentes y de gran sabiduría.

Este mundo estaba rodeado por un anillo de polvo estelar, toda una maravillosa obra de arte celestial. Su estrella anaranjada se llamaba Astarna, y su única luna se llamaba Monlitar.

Y así, los Nordmar aparecieron. La tradición decía que fueron creados con la caída de las hojas de los árboles, las cuales se convirtieron en sus ancestros. Su símbolo era la Hoja Natural.

El mundo era un territorio con una corta pero cálida primavera, en la que rápidamente florecían plantas como los brezos y los tojos, y sobre el manto de prados naturales desaparecía la poca escarcha y el hielo que surgía en otoño, un otoño bastante fresco y largo con altas precipitaciones, las cuales permitían el desarrollo de robles, castaños, abedules, e incluso hayas en las cumbres más altas. Al inicio de la estación otoñal, los árboles renovaban sus hojas, y éstas quedaban esparcidas sobre los amplios prados.

El calendario Nordmar, llamado Koledar, tenía quinientos veintiséis días. Sus dos estaciones eran el otoño, que duraba trescientos noventa y cinco días, y la primavera, que duraba ciento treinta y un días. Los días completos duraban treinta y seis horas. En otoño, el día duraba catorce horas y la noche veintidós, siendo progresivamente al contrario con la aproximación de la estación primaveral, donde era el día el que duraba veintidós horas.

El calendario Koledar dividía el año en doce meses, todos de cuatro semanas, once días cada una, cuarenta y cuatro días en total, excepto el cuarto mes, que tenía cuarenta y dos. Así, el primer mes Nordmar era llamado Nienmesten, donde se celebraba el Festival de Año Nuevo. El segundo era Orratmesten, donde se celebraba el Festival del Coraje. Honormesten le seguía, con el Festival del Honor. El cuarto mes era llamado Norgmesten, con el Festival de Norgdgian. Annetmesten celebraba el Festival

de la Verdad, y su cuarto día era considerado como el inicio de la primavera. Nanmamesten celebraba el Festival de la Naturaleza y Anmatar. El séptimo mes era Jostmermesten, y celebraba el Festival de la Hospitalidad. Ordenmesten celebraba el Festival de la Disciplina, cuyo tercer día era considerado el inicio del otoño, mientras que Dorgamesten celebraba el Festival de la Laboriosidad. El décimo mes era Mirgamesten, que celebraba el Festival de la Perseverancia. Holdenmesten celebraba el Festival de la Confianza. Y finalmente, Tropasmesten celebraba el Festival de la Fidelidad.

Los Nordmar eran conocidos como los Virtuosos, los Hijos de las Hojas y los Guardianes de la Tierra, pues amaban la naturaleza, los animales y las plantas, teniendo preferencia por los animales salvajes de los bosques, tales como osos y águilas, los cuales solían ser sus acompañantes. Con el paso del tiempo, prosperaron rápidamente. El Canto a Anmatar Norgdmar era una canción popular compuesta en su propio lenguaje.

Desarrollaron su propio idioma, el Nordar, con su alfabeto rúnico, y vivían en bellos parajes naturales cerca de bosques. Tenían fascinación por el anillo que rodeaba su planeta. Su sistema era un patriarcado monárquico, donde el rey tenía poder, pero no absoluto. Había sucesión dinástica, pero los príncipes eran sometidos a una dura enseñanza, por lo que los reyes siempre eran de las personas más cultas de Norgdgian. Los asentamientos estaban construidos en torno a un gran árbol, el cual estaba decorado con esculturas de madera que evocaban a Anmatar, simbolizando virtudes y fuerzas de la naturaleza. Su filosofía estaba ligada a la naturaleza, ya que sin ella, los Nordmar no serían nada.

Acerca de la sociedad, en cada tierra gobernaba un rey y una reina, y en cada ciudad había virreyes, que representaban al rey, y se reunían en la capital en caso de necesidad. Los militares tenían grandes privilegios, y sus rangos eran señor de la guerra, maestro de armas, jefe de batalla, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, tanto los hombres como las mujeres tenían inclinación a la guerra. La educación era llevada a cabo por los artistas, que normalmente también eran filósofos. Sobre sus costumbres funerarias, había cementerios con lápidas, y también ocurría la incineración. La moneda oficial del mundo era llamada Koredar. La justicia era muy dura en Norgdgian, y existía la pena de muerte. No existían las prisiones para este propósito, pues un traidor no era querido ni siquiera en la propia ciudad, y dependiendo del crimen, la pena podía ser el exilio o la muerte.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, residencias del rey, residencias del virrey, torres, templos, puertos, teatros, baños, bibliotecas, campos de entrenamiento, casas de justicia, murallas, mazmorras, cementerios, tabernas, establos, casas de los virtuosos, casas de los honores, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de las Nobles Virtudes. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Anmatar Norgdmar, guerreros, y representaciones heroicas. Las Nobles Virtudes representaban conceptos filosóficos.

La virtud de Orraten simbolizaba el coraje, y se representaba con una espada

dentro de un círculo, el cuál dividía por la mitad. La virtud de Honor simbolizaba el honor, y se representaba con una estrella de seis puntas y una espada que la dividía por la mitad. La virtud de Anneter simbolizaba la verdad, y se representaba con un rectángulo con una semicircunferencia sobresaliendo por arriba. La virtud de Jostmer simbolizaba la hospitalidad, y se representaba con una llama de fuego dentro de un cuadrado. La virtud de Orden simbolizaba la disciplina, y se representaba con dos espadas entrecruzadas en un triángulo. La virtud de Dorgater simbolizaba la Laboriosidad, y se representaba con dos lanzas entrecruzadas en un triángulo. La virtud de Mirgamer simbolizaba la perseverancia, y se representaba con una diana para el tiro con arco. La virtud de Holden simbolizaba la confianza, y se representaba con una espada sujetada por una mano. Y finalmente, la virtud de Tropasger simbolizaba la fidelidad, y se representaba con un círculo con un cuadrado dentro, y dentro de éste, una estrella de ocho puntas.

Así fue como la cultura de los Nordmar, los Hijos de Anmatar Norgdmar, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Norgdgian también se hacía llamar como Las Baladas de Norgdgian o Nordarenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Cilirima y los Caelfim

Eramila Caemila era la Señora del Cielo, pues gustaba de recorrer el firmamento, y sus ojos cristalinos siempre miraban desde la inmensidad del cosmos. Era la más sabia en cuestiones psicológicas, y a pesar de su seriedad, mostraba un amor inconmensurable por los seres vivientes. Y su mundo era Cilirima, la Tierra del Cielo.

Este mundo giraba alrededor de dos estrellas de color azul claro conocidas conjuntamente como las Nasilim. Y era alrededor de este mundo donde había dos hermosos anillos ubicados alrededor de la esfera, en forma de cruz. Desde el precioso interior del mundo lleno de mares y lagos de aguas cristalinas, amplias llanuras con bosques de laureles y lirios y montañas plateadas, mirando al estrellado cielo se podían ver las estelas de los dos magníficos anillos allá en el firmamento, además de su única luna llamada Lunila.

Los Caelfim surgieron, y la tradición decía que nacieron de los copos de nieve, caídos desde las más altas regiones de la atmósfera. Su símbolo era la Media Luna.

El mundo era un territorio con un invierno largo y frío, pero resplandeciente, y en este tiempo, su vegetación crecía lentamente. Era en primavera cuando las plantas florecían en todo su esplendor. En las zonas más altas del norte aparecían árboles de hoja perenne como pinos, abetos y piceas, y en las cumbres más altas incluso se desarrollaban especies pináceas con enorme tolerancia al frío. De estos relieves bajaban las aguas que alimentaban los lagos y los ríos. La zona sur era un poco más cálida, y la precipitación era menor. Su bosque era caducifolio, con especies como arces, olmos y robles, y un suelo cubierto de musgos, helechos y líquenes sobre los relieves. En sus valles se encontraban álamos, mimbres, alisos, y serbales, con un sotobosque en el que destacaban los abedules, con sus hojas muy finas, para evitar la evapotranspiración provocada por el viento.

El calendario Caelfim, llamado Carenda, tenía doscientos cuarenta y dos días, siendo ciento setenta y cuatro de invierno y sesenta y ocho de primavera. Las hojas de los árboles no morían, y tan pronto como caía una era signo de que una más joven

intentaba salir a la vida. Los días en Cilirima duraban veintiocho horas, siendo en invierno doce del día y dieciséis de la noche, y cuando la primavera se iba haciendo próxima, progresivamente cambiaba al contrario, siendo el día dieciséis y la noche doce. En invierno nevaba, algo que dotaba al mundo de una excepcional belleza, pues los parajes nevados de Cilirima eran de una majestuosidad indescriptible. Y cuando llegaba la primavera, era cuando los lirios, los laureles, las bayas doradas, y todo tipo de bellas plantas salían a la luz.

El calendario Carenda dividía el año en seis meses, todos de cuatro semanas, diez días cada una, cuarenta días en total, excepto el tercer mes, que tenía cuarenta y dos. El primer mes era Arasamasin, que celebraba el Festival de Año Nuevo. El segundo era Osoramasin, donde se celebraba el Festival del Firmamento. El tercero era Cilimasin, donde se celebraba el Festival de Cilirima, y cuyo día doce era el comienzo de la primavera. El cuarto era Esilimasin, donde se celebraba el Festival de los Astros, y cuyo día treinta y ocho era el inicio del invierno. El quinto era Amitamasin, donde se celebraba el Festival de Eramila. Y finalmente, el sexto era Nasilimasin, donde se celebraba el Festival de las Estrellas.

Tanta era la belleza de lo estelar que los Caelfim, los Firmamentales, los Hijos de la Nieve y los Guardianes del Cielo, pronto se hicieron muy sabios en el arte y la ciencia de la astronomía. Pronto localizaron y nombraron sus constelaciones, y erigieron edificios altísimos con tal de poder alcanzar a ver mejor el maravilloso espectáculo de luz y polvo, y diariamente se admiraban al contemplar los dos anillos del planeta. La Canción de Eramila Caemila era una balada popular compuesta en su propio lenguaje.

Desarrollaron su idioma, el Caelin, y su curioso alfabeto. Vivían en un matriarcado donde las señoras eran de las personas que más sabían de la formación de Unir. Era una civilización de un amplio conocimiento científico, cuya filosofía estaba ligada a la vida y su disfrute, a la contemplación de los astros, y su aprendizaje. Enormes torres funcionaban como observatorios astronómicos, y de ahí consiguieron un amplio conocimiento que les dio información acerca del pasado, el presente y el futuro del universo.

Acerca de la sociedad, en cada tierra gobernaba una señora en la ciudad capital, y en cada ciudad había un senescal que la representaba, y se reunían en la capital si tenían que discutir asuntos importantes. Los científicos tenían una alta consideración social, y eran expertos en física y astronomía. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran capitán, coronel, sargento, luchador, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, los hombres solían interesarse más por la aventura y la guerra, y las mujeres por el arte y a la astronomía, aunque siempre ha habido también grandes aventureras y grandes científicos. La educación era llevada a cabo por los científicos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con túmulos y monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Cainia. La justicia era bastante permisiva en Cilirima, y defendían el uso de prisiones rehabilitativas para los criminales. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último muy poco usual.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban los castillos, palacios, casas de señoras, casas de senescales, torres vigía, torres observatorio,

templos, santuarios del cosmos, puertos, teatros, termas, salas de científicos, bibliotecas, campos de juegos, palacios de justicia, cuarteles, murallas, cárceles, necrópolis, jardines, palacios de los héroes del firmamento, palacios de la victoria, cúpulas de Eramila, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de la ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Eramila Caemila, guerreros, científicos, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones de la ente simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de Eramila Creadora la mostraba andando con pétalos de flores cayendo. La representación de Eramila Observadora la mostraba mirando hacia el cielo. La representación de Eramila Tranquila la mostraba con la cabeza hacia abajo. La representación de Eramila Sedente la mostraba sentada. Y finalmente, la representación de Eramila Exaltada la mostraba con movimiento y en éxtasis.

Así fue como la cultura de los Caelfim, los Hijos de Eramila Caemila, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Cilirima también se hacía llamar como Las Baladas de Cilirima o Camilenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Asgaralad y los Asgranes

Pirenhad Assam era el Señor del Fuego, y era el más apasionado de todos los entes. Su alegría se transmitía con facilidad, y era muy jovial y risueño. Cuando creó Asgaralad, la Tierra del Sol, lo hizo pensando en las largas cordilleras montañosas de gran altura para poder contemplar al astro rey en todo su esplendor.

Este mundo giraba en torno a una estrella gigante amarilla llamada Asgar, y poseía una única luna llamada Alsina. Así, éste era un mundo de diversos parajes de vida, pues tenía tanto grandes praderas como extensos desiertos.

Los Asgranes aparecieron, y contaba la tradición que Pirenhad Assam los creó en base a gotas de fuego que cayeron del firmamento. Su símbolo era el Gran Sol.

El mundo era un territorio semiárido en sus bordes, donde en verano florecía un importante sotobosque de olorosas, entre las que destacaban azufaifos, palmitos, tomillares, y romeros. En los relieves más importantes había encinas acompañadas de pinos piñoneros, y más abajo, solo pinos y boj. Todas las especies estaban adaptadas para soportar los bajos recursos hídricos, por eso eran solo árboles y arbustos bajos, debido a que solo podían crecer durante el corto y ligeramente húmedo otoño. A medida que el territorio se iba acercando al centro, la aridez iba aumentando, y ya solo podía desarrollarse una vegetación esteparia que se mantenía solo verde en otoño, y se secaba durante el largo y seco verano. Progresivamente iban desapareciendo las plantas más húmedas, que ya no se desarrollaban ni en las umbrías de las montañas, y quedaban solo el azafrán del desierto, la morera de papel, y algunos otros arbustos que florecían pocos días del año. Como árboles, la palmera datilera, el argán y el baobab eran de los pocos que se podían encontrar, cuyas flores solo se abrían en las noches húmedas de algunos otoños.

El calendario de los Asgranes, llamado Takim, establecía que un año Asgran duraba trescientos sesenta días y estaba dividido en dos estaciones, en otoño y en verano, durando cada una exactamente ciento ochenta días. Sus días tenían veinticuatro

horas, siendo exactamente doce horas el día y doce horas la noche durante todo el año.

El calendario Takim dividía el año en ocho meses, todos de cinco semanas, nueve días cada una, cuarenta y cinco días en total. El primer mes era Jeamshara, con el Festival de Año Nuevo. Le seguía Kudishara, con el Festival del Poder. En Asgarshara se celebraba el festival de Asgaralad, cuyo día uno era el inicio del verano, y en Alenshara era celebrado el Festival de los Elementos. El quinto mes era Solshara, con el Festival del Sol. El sexto mes era Pirenshara, con el Festival de Pirenhad. El séptimo mes era Alamshara, con el Festival de la Lluvia, cuyo día uno era el inicio del otoño. Finalmente, Azidarshara era el octavo mes, donde se celebraba el Festival de la Prosperidad.

Los Asgranes se hicieron llamar los Poderosos, los Hijos de las Llamas y los Dominadores del Fuego, y entendieron claramente el poder de los elementos, y los supieron utilizar a placer, y así fue como prosperaron, desde las colinas hasta los desiertos, y cómo sobrevivieron tanto en las sequías como en las tormentas de arena. Eran claros supervivientes, capaces de resistir los climas extremos de su planeta. Un canto popular conocido como la Canción de Pirenhad Assam estaba compuesto en su propio lenguaje.

Desarrollaron su idioma, el Asgra, con su complicado sistema jeroglífico. Vivían en un patriarcado imperial, una diarquía, estando un emperador en el norte y otro en el sur. Los emperadores ganaban su puesto gracias a los logros militares y su inteligencia estratega, y eran ávidos lectores y conocedores de la historia que ellos mismos estaban creando con el paso del tiempo. Los asentamientos se localizaban cerca del agua, el bien más preciado y escaso de Asgaralad, donde en ocasiones tenían que extraerla del subsuelo o de manantiales. Enormes monumentos dedicados al sol fueron levantados, y no perdieron la idea de que el sol era la fuente de vida, y que sin él, aun con agua, todos morirían.

Acerca de la sociedad, en cada país gobernaba un emperador en la ciudad capital, y en cada ciudad había un valido que lo representaba, y se reunían en la capital si tenían que discutir temas importantes. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran general, estratega, explorador, líder, centinela, infantería y arquero. Los comerciantes eran de gran estima, pues solían ser nómadas, y eran los que establecían relaciones comerciales entre las tierras y regiones, algo destacable debido a la aridez del mundo. Los escribas y eruditos, artistas y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, tanto hombres como mujeres eran extraordinarios exploradores. La educación era llevada a cabo por los escribas y eruditos. Sobre sus costumbres funerarias, había necrópolis con tumbas subterráneas, con monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Ufsar. La justicia era dura en Asgaralad, y aunque la pena de muerte no existía, si se era exiliado lo más probable era morir, debido a que al ser exiliado del imperio, la única salida era el gran desierto. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, residencias del emperador, residencias del valido, torres, templos, puertos, casas de variedades, baños, bibliotecas, patios de ejercicios, casas de justicia, mercados, murallas, mazmorras, necrópolis, tabernas, establos, casas de los poderosos, casas de la victoria, pirámides o mempirades, obeliscos, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones del ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Pirenhad Assam, guerreros, eruditos, marineros, exploradores, y representaciones heroicas. Las representaciones del ente simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de Pirenhad Creador lo mostraba con actitud tranquila. La representación de Pirenhad Protector lo mostraba con actitud protectora. Y finalmente, la representación de Pirenhad Poderoso lo mostraba con actitud amenazante.

Así fue como la cultura de los Asgranes, los Hijos de Pirenhad Assam, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Asgaralad también se hacía llamar como Las Baladas de Asgaralad o Asgarenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Miyanin y los Misanye

Aumilwa Minishana era la Señora del Agua, y pocas veces se manifestaba, de entre todos los entes. No mostraba sus emociones con facilidad, mostrándose imperturbable, aunque en lo profundo de su frialdad se podía encontrar mucha empatía.

El mundo de Miyanin, la Tierra de las Lágrimas, era llamado así, pues se contaba que Aumilwa compuso los océanos, los mares y los ríos a base de lágrimas cristalinas que brotaron de sus bellos ojos. Este mundo giraba alrededor de una estrella blanca llamada Xiangi, y poseía dos lunas, llamadas Yuelin y Yuelan.

Y la tradición contaba que fue de esa forma como surgieron los Misanye, a partir de las gotas de agua. Su símbolo era la Gota Ancestral.

El mundo era un territorio fresco y húmedo, cubierto de lagos y zonas pantanosas. En invierno, los suelos estaban cubiertos de fango, y formaban amplias zonas de turberas, fruto de un anegamiento permanente del suelo y una mala escorrentía. En primavera, el suelo se cubría de una pradera de color verde intenso, donde predominaba el trébol, junto con musgos, y también aparecían aulagas amarillas brillantes, fucsias, tojos, y espinos. En las cumbres se desarrollaba un bosque caducifolio, de árboles bajos debido al fuerte viento, compuesto por hayas, robles, fresnos y avellanos.

El calendario de los Misanye, llamado Alumin, duraba doscientos diez días, repartidos en tres estaciones, invierno, primavera y otoño, donde la primavera duraba ochenta días, el invierno ochenta y cuatro días y el otoño sólo cuarenta y seis. La duración de los días era de treinta y cuatro horas, divididas en primavera en veinte de día y catorce de noche, y en otoño y en invierno era al contrario.

El calendario Alumin dividía el año en diez meses, todos de tres semanas, siete días cada una, veintiún días en total. El año comenzaba con Xiniayen, con el Festival de Año Nuevo. Le seguía Ninshenyen, con el Festival del Espíritu. Aumilyen poseía el Festival de Aumilwa. En Pushinyen se celebraba el Festival de la Pureza, cuyo día uno era el inicio de la primavera. El quinto mes era Miyanyen, donde era celebrado el Festival de Miyanin. El sexto mes era Wayinyen, con el Festival del Agua. Le seguía Mirashiyen, con el Festival de la Naturaleza. El octavo mes era Kusanoyen, donde se celebraba el Festival de los Ancianos, cuyo día uno era el inicio del otoño. El noveno mes era Yanishayen, donde se celebraba el Festival de la Medicina. Finalmente, el décimo mes era Jonxinyen, con el Festival del Invierno, cuyo día cinco era el comienzo

del invierno.

Así fue que sus habitantes, los Misanye, los Ilustrados, los Hijos de las Lágrimas y los Dominadores del Agua, jamás vivieron una sequía. Tenían muchos cultivos, y crearon asentamientos en los densos bosques, y en las selvas donde vivían animales salvajes. El resplandor azul del planeta, debido a su gran cantidad de agua, mezclado con el resplandor de la gran estrella blanca que giraba alrededor de él, le daba una belleza digna de un mundo de cuentos fantásticos. Los grandes palacios que los Misanye construyeron para fortalecer su espíritu eran tan bellos que los propios habitantes se arrodillaban antes de entrar. Una canción popular conocida con el nombre de la Balada de Aumilwa Minishana fue compuesta en su propio lenguaje.

Desarrollaron su idioma, el Misa, compuesto de extrañas combinaciones de símbolos. Gobernados por un matriarcado espiritual, las emperatrices gobernaban, y los asentamientos de los Misanye brillaban a la luz de la blanca estrella, y el agua del gran Lago Ais era de una belleza excepcional, aguas cristalinas y puras como un espejo. Veían la naturaleza como algo especial, pero su filosofía se centraba en el espíritu del mundo. Para ellos, la naturaleza era muy importante, casi tanto como el agua, su bien más preciado. La medicina era tan avanzada que la enfermedad era algo prácticamente inexistente. Amplios santuarios de tejados curvilíneos decoraban la vista en los bellos parajes.

Acerca de la sociedad, en cada tierra gobernaba una emperatriz, y en cada país había una capital principal, que era donde se reunían con los senescales en caso de necesidad. Los médicos tenían una alta consideración social, y eran expertos en medicina y química. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran mariscal, general, almirante, justiciero, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, los hombres solían interesarse más por la guerra y la aventura, y las mujeres al arte y a la sabiduría, aunque siempre ha habido también grandes aventureras y grandes sabios. La educación era llevada a cabo por los médicos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con túmulos y monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Xinar. La justicia era permisiva en Miyanin, aunque con ciertos límites, pues aunque siempre intentaban formar alianzas, si era necesario castigar, se hacía, aunque no existía la pena de muerte. Las penas iban desde los calabozos hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, palacios, casas de la emperatriz, casas del senescal, torres vigía, templos, laboratorios, puertos, teatros, termas, salas de química, casas de curación, bibliotecas, hogares de juegos, salas de justicia, cuarteles, murallas, cárceles, necrópolis, jardines, bancos de alimentos, casas de los héroes ilustres, casas de la victoria, cúpulas de los médicos, hogares de los ancianos, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones médico-químicas. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Aumilwa Minishana, guerreros, médicos, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones médico-químicas simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de la sabiduría era llamada Kusano, y se mostraba como un

anciano o anciana. La representación del espíritu y las emociones era llamada Ninshen, y se mostraba como un hombre o mujer en éxtasis. La representación de la pureza y la curación era llamada Pushin, y se mostraba como una mujer bella desnuda o semidesnuda. Y finalmente, la representación del conocimiento médico-químico era llamada Yanishan, y se mostraba como un hombre adulto.

Así fue como la cultura de los Misanye, los Hijos de Aumilwa Minishana, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Miyanin también se hacía llamar como Las Baladas de Miyanin o Minisenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Estelinam y los Estelima

Nialitel Estela era la Señora de la Luz, y era muy bondadosa, siempre dispuesta a ayudar a quienes más lo necesitaban, y con un profundo respeto por lo luminoso. A pesar de su etérea apariencia, mostraba una gran compasión por aquellos que estaban sufriendo, y se apiadaba de ellos, tendiéndoles la mano.

Su mundo era Estelinam, la Tierra de la Luz, pues tenía una luz y un brillo incomparable con el resto de mundos. Este mundo orbitaba una pequeña estrella de color neutro blanquecino llamada Estel, y eran tres las lunas que giraban en torno al planeta, conocidas con los nombres de Nikala, Nikela y Nikila.

Así, en su mundo fue donde estaban las montañas más altas, y en sus cumbres, brotaban los ríos que caían millas y millas abajo, hasta que terminaban desembocando en algún mar. Pero igual que el terreno tenía una gran altura, también había grandes depresiones, pues había valles tan profundos que parecía que iban a atravesar el centro de la tierra. La nieve era muy abundante, y era de un color blanco y puro.

Los Estelima aparecieron, y se contaba que aparecieron a partir de los cristales brillantes, según la tradición. Su símbolo era la Estrella Luminosa.

El mundo era un territorio de grandes altitudes, con canchales y poco suelo donde instalarse una vegetación importante, pero se encontraban flores de las nieves y gencianas con brillantes colores para protegerse de los rayos ultravioletas y para animar a los pocos insectos que se encontraban a esas alturas a que subieran para realizar la polinización y permitir su supervivencia. Debían pegarse al suelo y desarrollar amplias raíces para defenderse del frío, la sequía y el fuerte viento. Por el contrario, sobre los suelos de los valles intramontanos, se desarrollaba un bosque de árboles caducifolios, con abetos y castaños, y, junto a ellos, aparecía el acebo, la orquídea, el árnica y alguna planta carnívora, como la drosera, o la violeta de agua, que vivía junto a los cursos de aguas frías y transparentes que bajaban de las altas cumbres.

El calendario de los Estelima, llamado Merala, tenía cuatrocientos cuarenta días, divididos en invierno y otoño, donde el invierno duraba trescientos sesenta días y el otoño ochenta días. Los días duraban cincuenta y cuatro horas, de las cuales en invierno treinta y dos eran de la noche y veintidós eran del día, siendo en otoño al contrario.

Así, el calendario Merala dividía el año en ocho meses, todos de cinco semanas, once días cada una, cincuenta y cinco días en total. El año comenzaba con Nosemena, con el Festival de Año Nuevo. Le seguía Litamena, con el Festival de la Luz. Estelmena celebraba el Festival de Estelinam. El cuarto mes era Taramena, donde estaba el Festival de la Naturaleza, cuyo día veinticinco era el inicio del otoño. El quinto

mes era Novimena, con el Festival de la Abundancia, cuyo día cincuenta era el inicio del invierno. Nialimena tenía el Festival de Nialitel. El séptimo mes era Nanimena, con el Festival del Conocimiento. Finalmente, el octavo mes era Heimena, donde se celebraba el Festival del Invierno.

Los Estelima eran conocidos como los Iluminados, los Hijos de los Cristales y los Adoradores de la Luz, pues adoraban lo divino, y crearon enormes templos con altísimas torres donde estudiaban el poder de la luz, que usaban para cualquier artefacto. Para ellos, la luz era algo sagrado, y creían que era lo que daba poder y energía al mundo. Crearon un canto conocido como la Balada de Nialitel Estela, en su propio lenguaje.

Desarrollaron su idioma, el Estelca, con su bello e inusual alfabeto. Su matriarcado lumínico se basaba en que las reinas eran las que mejor conocían el poder de la Luz. Era algo indescriptible y muy complicado de explicar, incluso en su lengua, pero las mentes más inteligentes de Estelinam consiguieron usar la Luz para muchas aplicaciones. Las altas torres sirvieron para estudiar el poder que obtenían de la estrella neutra la cual el planeta giraba a su alrededor.

Acerca de la sociedad, en cada país gobernaba una reina y un rey, y en cada uno había una capital principal, que era donde se reunían con las duquesas y los duques en caso de necesidad. Los sabios y senadores tenían una alta consideración social. Los militares eran respetados enormemente debido a que las victorias militares y actos heroicos se recordaban con orgullo, y sus rangos eran mariscal, coronel, general, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, tanto hombres como mujeres se inclinaban a la guerra, aunque la sabiduría tenía cierta importancia. La educación era llevada a cabo por los sabios y senadores. Sobre sus costumbres funerarias, había cementerios monumentales con lápidas, y también incineraciones. La moneda oficial del mundo era llamada Kovla. La justicia era bastante dura y poco permisiva en Estelinam, ya que la libertad era muy importante, y cualquier infracción sería juzgada. Las penas van desde la prisión hasta el exilio.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, palacios, hogares de la reina, torres, templos, laberintos, puertos, teatros, termas, salas de sabios, bibliotecas, hogares de juegos, gimnasios, patios de juegos, refugios, hogares de la luz, cuarteles, murallas, prisiones, necrópolis, circos, jardines, salas de la cura, palacios de los héroes iluminados, palacios de los honores, cúpulas de la luz, plazas procesionales, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de la ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Nialitel Estela, guerreros, sabios, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones de la ente simbolizaban conceptos filosóficos.

Había tres tipos de representaciones de Nialitel, y éstas eran llamadas Nialitel Creadora, Nialitel Luminosa y Nialitel Mítica, cada una con mayor exaltación y decoración que la anterior.

Así fue como la cultura de los Estelima, los Hijos de Nialitel Estela, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Estelinam también se hacía

llamar como Las Baladas de Estelinam o Estelenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

Helrriard y los Helimard

Minhierr Helcar era el Señor de la Oscuridad, y era el más oscuro de todos los entes, el más ambicioso, y quien más se cuestionaba los designios establecidos. Aunque no tenía maldad en su interior, con el tiempo se fue corrompiendo con el encuentro de las Sombras. Él creó Helrriard, la llamada Tierra de las Energías, aunque cuando la arrasó en la Ruina, cambió su nombre a la Tierra de la Devastación, y el significado de su nombre cambió en todos los idiomas. Antes de ser llevado a la ruina, este mundo gozaba de un gran paraje de bosques y praderas. Había muchas cuevas, pues Minhierr Helcar deseaba tener lugares donde poder esconderse y estar solo, alejándose de los demás. Las grandes llanuras eran abundantes en Helrriard, donde su civilización construyó centenares de molinos cerca de los extensos campos de cultivo, y las fortalezas se situaron en las cadenas montañosas.

El mundo de Helrriard giraba alrededor de una estrella roja pequeña y de poca luminosidad llamada Ternar, de ahí que esta tierra estuviera poco iluminada, y poseía una luna llamada Maner.

Los Helimard, según la tradición, surgieron de las piedras, como aquellos que nunca debían haber existido, pues habían sido fruto de la desobediencia de su creador. Su símbolo era la Espiral de Energía.

El mundo era un territorio frío y gris, con precipitaciones escasas. Durante una parte del año, el suelo estaba cubierto por nieve, pero no era blanca, porque los rayos del sol casi no llegaban. En los meses en los que el otoño permanente no era tan riguroso, en el sur, la nieve gris se convertía, en estas zonas bajas y mal drenadas, en grandes turbales de musgo. En el norte, junto al lago, donde el rigor del otoño era menor y los suelos estaban mejor drenados, se desarrollaba un pequeño bosque de pastizales, jarillas y neneos coironales. Había también araucarias altísimas que luchaban por crecer a pesar de la falta de luz y el frío, poseyendo un enorme y rugoso tronco. Junto a ellas había un sotobosque de calafates, chauras, groselleros y helechos. En las solanas de los relieves del norte había también especies como lengas, coihues, robles, canelos, y alerces, cuyas hojas de distinto tono eran el único color que destacaba en un paisaje frío y gris.

Así, los Helimard desarrollaron su calendario, llamado Kalenderr. El otoño era su única estación, donde los años duraban ciento treinta y dos días, y los días eran de cuarenta y dos horas, siendo veinte del día y veintidós de la noche. Establecieron la duración de los años de acuerdo en cuando el sol volvía a su posición original.

El calendario Kalenderr dividía el año en seis meses, todos de dos semanas, once días cada una, veintidós días en total. El primer mes era llamado Neurmorr, con el Festival de Año Nuevo. El segundo era Poturmorr, con el Festival del Poder. El tercero era llamado Helmorr, donde originariamente se celebraba el Festival de la Energía, pero tras la Ruina era sabido que los Corruptos celebraban en este mes el Festival de la Devastación. El cuarto mes era conocido por dos nombres. Uno de ellos era Minermorr, donde se celebraba el Festival de Minhierr. Ésta era la festividad que era celebrada antes de la Ruina, y cuyo legado perduró entre los Corruptos. Sin embargo, aquellos que no siguieron los mandatos de Minhierr y lo condenaron, pasaron a llamar a este mes

Ertuermorr, donde celebraban el Festival de la Lealtad. El quinto mes era Helrrimorr, con el Festival de Helrriard. Finalmente, el sexto mes también tenía dos nombres. Originariamente era Horrenmorr, donde se celebraba el Festival del Honor, legado que los desertores de Minhierr continuaron. Sin embargo, los Corruptos llamaron a este mes Durarrmorr, donde celebraban el Festival del Liderazgo como reivindicación de su poderío.

Los Helimard se hicieron conocer como los Legendarios, los Hijos de las Piedras y los Adoradores de las Energías, aunque tras la Ruina pasaron a conocerse como los Lugartenientes de la Devastación. Eran muy fuertes físicamente y podían realizar ejercicios que ninguna otra cultura sería capaz de hacer realidad. Su actitud bélica y tendencia a acumular poder es algo destacable en ellos tanto para los logros como los fracasos. En los tiempos en que agradecieron a Minhierr su creación, también le crearon un himno conocido como el Canto a Minhierr Helcar, en su propio lenguaje.

Desarrollaron su idioma, el Helicar, junto a su áspero alfabeto, un idioma poderoso y fuerte como sus hablantes. En la época dorada de su existencia fueron gobernados por un patriarcado monárquico basado en la ley del más fuerte tanto física como mentalmente, por lo que el rey era muy inteligente, con amplios castillos ornamentados con todo lujo para ellos y para el pueblo. Pero tras la Ruina de Helrriard, el poder pasó a manos de los servidores de Minhierr. El arte pasó a estar al servicio de los poderosos militares corruptos, mientras que la población civil era vigilada. Durante la guerra ocurrieron atrocidades, asesinatos y persecuciones, pero los verdaderos Helimard jamás perdieron su visión filosófica y moral del mundo, y lucharían para conseguir su libertad hasta cualquier final. Y si había de ser su final, crearían un final que permanecería en las memorias del tiempo.

Acerca de la sociedad, en cada país gobernaba un rey y una reina, y en cada uno había una capital principal, que era donde se reunían con los nobles y condes en caso de necesidad. Los militares eran respetados enormemente debido a que eran necesarios para la supervivencia, especialmente tras la Ruina, y sus rangos eran líder, capitán, ejecutor, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas y estudiosos, comerciantes y trabajadores representaban los últimos escalones de la sociedad. Acerca de la familia, tanto hombres como mujeres se inclinaban a la guerra, especialmente tras la Ruina. La educación era llevada a cabo por los estudiosos. Sobre sus costumbres funerarias, había necrópolis con túmulos, y también incineraciones. La moneda oficial del mundo era llamada Hemrin. La justicia era durísima en Helrriard, existiendo la pena de muerte, siendo bastante usual tras la Ruina, por lo que las amenazas de muerte era algo muy oído en este mundo. Las penas iban desde la prisión hasta el exilio y la ejecución.

Acerca del arte, las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Sobre los tipos de edificios que se construyeron, se encontraban las fortalezas, castillos del rey, residencias de los nobles, torres, templos, pirámides, puertos, teatros, arenas, baños, bibliotecas, campos de entrenamiento, casas de justicia, salas de torturas, salas de carnicerías, murallas, mazmorras, fosas, necrópolis, tabernas, establos, casas de los legendarios, casas de los honores, torres de la energía, y monumentos conmemorativos.

Dentro de las representaciones escultóricas y pictóricas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de animales distintivos. Entre lo que era

usualmente representado se encontraba Minhierr Helcar, guerreros, obras ecuestres, estudiosos, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones de animales eran distintivas de cada ciudad.

El León era el animal representativo de Nortamar. El Zorro lo era de Ostemar. La Pantera lo era de Carnimar. El Cocodrilo lo era de Cronimar. El Lagarto lo era de Bestemar. El Simio lo era de Surtamar. La Serpiente lo era de Disenmar. El Caimán lo era de Rodemar. Y finalmente, el Halcón lo era de Erdenmar.

Así fue como la cultura de los Helimard, los Hijos de Minhierr Helcar, prosperaría y se distinguiría de las demás. La Historia de Helrriard también se hacía llamar como Las Baladas de Helrriard o Helcarenta, y los eventos que ocurrieron en las edades serían recordados por toda la eternidad hasta el fin de los tiempos.

La Cuenta de los Años

Los tiempos en el cosmos consistían en la Era de los Tiempos Inmemoriales, los miles de millones de años desde la creación del universo hasta la aparición de la historia escrita, y la Era de los Tiempos Memoriales, donde los hechos de cada mundo eran registrados.

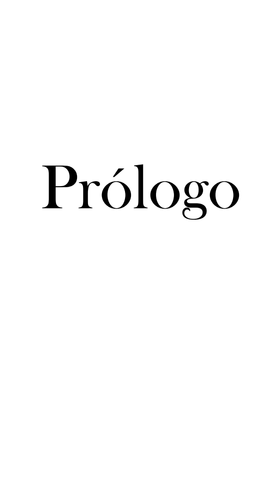
Debido a que cada mundo tenía su propio sistema solar y sus particularidades orbitales, hacía que hubiera diferentes calendarios para llevar a cabo el paso del tiempo. Por motivos de simplificación, cuando se hace referencia a algún año en particular, se estaría utilizando el Calendario de Assiria, por ser en este mundo donde surgió la primera civilización.

Había mundos que tenían un año más largo, y otros un año más corto, por lo que las fechas de los eventos que ocurrieron varían según los diferentes calendarios. Pero ésto no afectaría al paso del tiempo, tan solo en los números. Debido a ésto, para saber los años precisos donde ocurren ciertos hechos en cierto planeta, habría que hacer cálculos para adaptar las fechas.

Sea como sea, la cuenta de los años tan solo resultaría relevante en la Era Memorial, cuando la historia comenzó a ser registrada. No existe una cuenta de los años en la Era Inmemorial.

Volumen II

Primera Edad



Prólogo

La Primera Edad

Prólogo

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, sería el primer gran periodo de la Era de los Tiempos Memoriales, el comienzo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Se había establecido que comenzó cuando las civilizaciones determinaron el lugar donde se levantaría la primera ciudad, sitio marcado por hierofanías divinas. Fue el nacimiento de la Historia. Los textos escritos comenzarían en este momento, y debido a eso, se tendrían registros de esos años tan antiguos. Con el paso del tiempo, el mundo fue cambiando, hasta llegar a tener la apariencia que mostraría actualmente.

Durante miles de años, las culturas vivirían en la Prehistoria, y durante este tiempo fue que se establecieron los primeros asentamientos, que posteriormente darían lugar a las ciudades. Debido a que todos los entes permitieron la evolución casi en el mismo momento, las culturas llegaron al mismo momento también casi a la vez. Por lo tanto, el primer año de la Primera Edad sería marcado por la fundación de la primera ciudad, dedicada especialmente a cada ente, permitiendo la sedentarización, potenciando la agricultura y la ganadería. A partir de ese momento, los asentamientos crecieron y las civilizaciones evolucionarían rápidamente, desarrollando también la metalurgia y el arte.

Eran tiempos donde la leyenda y el mito vivían en armonía. Tiempos en los que los mundos corrían peligro por la dominación de la oscuridad y el vacío, pero sin embargo, siempre había luz y esperanza. Las historias de estos días se transmitieron por generaciones, y con el paso de los siglos, el modo de contarlas variaría. La historia se convirtió en leyenda, y la leyenda se convirtió en mito. Y así, los hechos ocurridos en estos tiempos hablaban de héroes y heroínas de poder inagotable, guiados por su afán de proteger el mundo que se les había dado. Los Entes no podían enfrentarse a la sombra, pero podían guiar a las criaturas para hacerle frente. Los mundos escondían muchos misterios, que serían descubiertos con el paso del tiempo.

Cada mundo vivió su propia historia, pero la historia de todos los mundos estaba entrelazada, pues todos compartían un desafío común. Solo obteniendo la victoria en cada mundo, podía obtenerse la victoria universal. Pero ésta no era una victoria que se lograría con la fuerza de las armas, sino con la resistencia ante el miedo y la creencia de que la salvación era posible.

Durante esta edad, las civilizaciones crecieron, y así lo haría su cultura. Las historias que aquí son relatadas se convirtieron en los orígenes de la historia de estos pueblos. Historias donde la leyenda se confundiría con la historia.

La Primera Edad había comenzado, y no concluiría hasta que aquel que se alió con las Sombras fuera derrocado.

Libro I

Aelmenta

Las Baladas de Assiria

Los Aelmë de Assiria

La Fundación de los Aelmë

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Aelmë surgieron a base de polvo estelar reunido por Níssiriel Aëlma.

Los Aelmë fueron conocidos como los Hijos de las Estrellas y los Sabios Sensibles, pues al ser la creación permitida por los Entes Primordiales, gozaron de la mayor sabiduría que Unir podía otorgar a una forma de vida inteligente inferior a los entes. Las obras de arte que fueron capaces de crear eran consideradas de las más hermosas, siendo los más talentosos artistas de Alentë. Se guiaban tanto por la razón como por los sentimientos, y valoraban por igual ambas cosas. Tenían una gran moralidad y un gran respeto por la naturaleza, a la cual consideraban sagrada. Se regían por un matriarcado donde gobernaban las damas, mujeres filósofas con gran inteligencia y respeto por su pueblo y la naturaleza. Su culto era espiritual, y las representaciones de Níssiriel Aëlma tenían un significado simbólico. Fueron los compositores de una canción popular conocida como la Balada de Níssiriel Aëlma, cantada en Aëlmin, el idioma de los Aelmë. Su símbolo era la Joya Estrellada.

Desarrollaron el idioma Aëlmin con su hermoso alfabeto, y su filosofía estaba basada en una concepción de la pura belleza junto con virtudes y honor. Los asentamientos estaban poblados por esculturas y edificios de culto espiritual, santuarios, plazas, hogares privados y edificios públicos. La música y la poesía eran de gran importancia, y era utilizada en ceremonias y celebraciones.

Los Aelmë nombraron los astros que acompañaban al mundo de Assiria. La estrella fue llamada Anilé, y las dos lunas que orbitaban el mundo se llamaron Cassié y Cassia. El Mundo de la Esperanza tan solo tenía una estación, la primavera, disfrutada los trescientos veinte días del año.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Aelmë surgieron por primera vez, sería la ciudad de Portidania. Al comienzo, los Aelmë se movieron hacia el oeste, asentando por allí sus primeros asentamientos, y luego hacia el este y el norte. Fue por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas serían las del sur del mundo, y éstas fueron Dosmigania, Nimnoania, Ascarania y Tarmania. Entonces, la población fue dirección al norte y al este, y se fundó la ciudad de Londirania, y más al norte, las ciudades de Tolmania y Dosglania. Los siguientes asentamientos en evolucionar a ciudades serían los del norte y oeste del mundo, que fueron Mirgania, Sindicania, Malcania, Tindania y Naelmania. Finalmente, Sinania fue la última gran ciudad fundada en el mundo. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas

había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Assiria

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Aelmë las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

La tierra de Cisseria era la más antigua. Su región era llamada Cardinica, y el río Maltinas fluía desde las montañas del norte, recorriendo la tierra y yendo hacia el oeste, donde desembocaría en el mar. Las ciudades de esta región eran Portidania y Londirania. Uno de los mayores bosques del mundo se encontraba en esta tierra, el Bosque de Sórien, bordeado al sur por las Montañas de Carimanta. Era una tierra con tradición espiritual, más devota a Níssiriel Aëlma. Su festividad típica consistía en la llamada Nissaëlma, una fiesta con procesiones que llegaban hasta el templo mayor donde se hacían las ofrendas. Se solían sacar las imágenes votivas y había mucha participación de Aelmë de todas las edades.

Al oeste se encontraba la gran tierra de Missaria. El río Maltinas llegaba a esta tierra y desembocaba en el mar. Presidida por el inmenso Bosque de Malínien, esta tierra se dividía en las regiones de Donganica y Singanica. En Donganica se encontraban las ciudades de Dosmigania y Tarmania, mientras que en Singanica estaban Nimnoania y Ascarania. Al oeste de Singanica se encontraba el Lago Nimaida, bordeado por las Montañas de Sirimanta, que creaban un paso natural hacia el norte. Era una tierra con tradición de Sabios, pues sería el territorio de un gran legado de sabiduría. Se encontraban aquí las mejores bibliotecas, y se desarrollaron juegos de lógica y de mesa, además de que serían frecuentes los viajes al Lago Perenaida y a Perennia.

En el este del mundo surgiría la tierra de Vasseria. Con una sola región, llamada Nomanica, ésta era la tierra desde donde el río Maltinas surgía, en las Montañas de Darimanta, que establecían un paso natural hacia las tierras del norte. Las ciudades de esta región eran Tolmania y Dosglania, cerca de la costa del mar. Esta tierra tenía una tradición aventurera y exploradora, con grandes puertos marítimos en la costa este. La festividad típica consistía en los Juegos de Vasseria, una competición de pruebas físicas, como ejercicios de fuerza, velocidad, nado, entre otros, además de excursiones a los nacimientos del río Maltinas en las montañas.

Cruzando las montañas se llegaba a la tierra de Dossaria, en el noreste del mundo. Tenía una sola región, llamada Daranica, y también una sola ciudad, llamada Mirgania. Parte del Lago Almaida entraba en estas tierras, y el río Mirelas nacía en las montañas del norte, parte de la gran cordillera que se extiendía hacia el oeste, las Montañas de Terimanta, desembocando en el Lago Perenaida. El oscuro Bosque de Nórien se encontraba en esta tierra. Tenía una tradición melancólica, y su festividad típica consistía en el adornamiento con decoración fúnebre, visitar a los muertos y vestirse con colores oscuros, además de salir a las lindes del Bosque de Nórien, el río Mirelas o las Montañas de Terimanta o Darimanta.

La última tierra poblada por la civilización era la tierra de Lisseria, que ocupaba gran parte del norte del mundo. Estaba formada por dos regiones, llamadas Mestinica y Dolminica, separadas por el río Meltas, que nacía en las montañas del norte y desembocaba en el Lago Perenaida. La región de Mestinica era la más poblada de

todas las regiones del mundo, ya que aquí fueron fundadas cuatro ciudades, y éstas eran Sindicania, Malcania, Tindania y Naelmania, las tres primeras cerca de las Montañas de Terimanta. Era en esta región donde se encontraba gran parte del Lago Almaida, pero era inaccesible debido a las montañas. En Dolminica se encontraba la ciudad de Sinania, la última en ser fundada, cerca del hermoso Bosque de Dolírien. Esta tierra tenía una tradición heroica, debido a las grandes batallas que se libraron en campo abierto, y su festividad típica consistía en acampadas en Dolírien y cerca del río Meltas, con juegos al aire libre.

En el centro del mundo se encontraba el Lago Perenaida, con una isla llamada Perennia, donde se hallaba la Réplica del Perennsil. Pasaría mucho tiempo para que los Aelmë descubrieran esta maravilla y comenzaran a estudiarla, y nunca se asentaron en este lugar.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Maritida el que iba de este a oeste, y Naritida el que iba de norte a sur. Siglos más tarde serían descubiertas la Isla de Seritia y el Archipiélago de Manditia, formado por las islas de Mandinica, Dalinica y Cilinica. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Assiria quedaría finalizado.

La Cultura de los Aelmë

La cultura de los Aelmë se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada ciudad era gobernada por una Dama, y en cada región y tierra había una capital principal, que era donde se reunían las Damas del territorio para discutir asuntos importantes. Los sabios y los filósofos tenían una alta consideración social, ya que el conocimiento y el pensamiento era muy valorado. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran capitán, comandante, guardián, sargento, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, se inclinaban por la aventura, la sabiduría y el arte. La educación era llevada a cabo por sabios y filósofos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con monumentos y sepulcros. La moneda oficial del mundo era llamada Varla. La justicia era dura en Assiria, pues aunque eran muy tolerantes y permisivos, en tiempos difíciles tenían de haber soluciones adaptadas. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

La historia de Assiria en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicaban para los periodos artísticos. Estas épocas serían la arcaica, la clásica y la sensible. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de las virtudes. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Níssiriel Aëlma, guerreros, sabios, marineros, aventureros y representaciones heroicas. Las virtudes simbolizaban conceptos filosóficos.

La virtud de la esperanza era llamada Assirias, y se representaba como una mujer con alas. La virtud del pensamiento era Assias, representada como un hombre en estado pensativo. La virtud de la memoria era Melninas, representada como un hombre de mediana edad con atributos como relojes de arena o de sol. La virtud del sentimiento era Serineras, representada como una mujer en estado de éxtasis. La virtud de la

naturaleza era Naraé, representada como una mujer rodeada de animales o vegetación. La virtud del conocimiento era Nomecaes, representada como un hombre anciano con pergaminos y plumas. La virtud de la sensibilidad era Semitaial, representada como un hombre con crías de animales. Y finalmente, la virtud de la sabiduría era Senniel, representada como una mujer de avanzada edad con túnica, junto a atributos de escritura y relojes de arena, que representaban el conocimiento y la memoria.

De esta manera, la cultura de los Aelmë se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Aelmë, hasta el fin de los días.

La Resistencia

La Persecución de las Doncellas

Viejas leyendas serían contadas con el paso del tiempo. Aquellos que nacieron en esos momentos vieron con sus propios ojos la ruina del mundo, y cómo todo lo que una vez quisieron fue cayendo en la oscuridad.

En esos días antiguos, la ciudad de Sinania aún estaba en proceso de construcción y expansión debido a su reciente fundación. Con el paso del tiempo, creció hasta que se convirtió en una gran ciudad de piedra blanca. Banderas con el símbolo de Assiria, la Joya Estrellada, se veían en abundancia. Esta ciudad se encontraba cerca del Bosque de Dolírien, un bosque donde según las historias populares, habitaban criaturas majestuosas. Era la Época Arcaica, tiempos donde la cultura estaba en auge.

Sinnaiel Namaial nació en Sinania, y fue la hermana mayor de Ancaiel. A pesar de su distinta personalidad, estuvieron muy unidas durante toda la vida. Mientras que Sinnaiel era tranquila y responsable, su pequeña hermana Ancaiel era alocada e impulsiva. Mientras que Ancaiel era más sociable, Sinnaiel se encerraba con los libros, pues anhelaba la sabiduría. Ambas hermanas solían ir al pozo de la ciudad a recoger agua para llevar a su hogar, y las personas las veían pasear alegremente por las calles de blanca piedra.

El tiempo pasó, y Sinnaiel y Ancaiel tuvieron diversas pequeñas aventuras. Una de ellas ocurrió en el Bosque de Dolírien, el bosque situado al oeste de Sinania, cuando fueron a recoger flores. Ancaiel sintió que algo las seguía, y Sinnaiel, que tenía una vista más observadora, se dio cuenta de que un animal las observaba oculto entre los árboles. Se puso alerta, y desenvainó su espada. Se oyeron muchas pisadas de hojas, como si el animal estuviera corriendo, hasta que el sonido cesó. El animal estaba a la vista.

Era un hermoso ciervo, majestuoso y con aura mística. Sinnaiel guardó su espada y se acercó cuidadosamente al ciervo para no espantarlo. No se movió, y pudo acercarse lo suficiente para poder tocarlo, y ambas hermanas lo hicieron. Se dejó acariciar y parecía contento con ello. Tras un tiempo, el animal decidió marcharse, y ellas quedaron con la sensación de haber presenciado algo extraordinario. Tras esta experiencia, regresaron a casa.

Sinnaiel era una mujer interesada en el conocimiento y la sabiduría. Conocía de un árbol misterioso en el centro de mundo, pero nunca tuvo oportunidad de ir. Estudiaba los árboles cercanos a ella, que eran los del Bosque de Dolírien. Pero sabía que el gran árbol místico tenía algo especial.

El tiempo pasó, hasta que de repente, el cielo se oscureció. Las Sombras llegaron a Alentë, lo que ocasionó un oscurecimiento en todos los planetas. El Señor del Vacío fue nombrado viajero para descubrir el paradero de los Sin Nombre. Una decisión

que acabaría con un final fatal, pues éste se aliaría con las Sombras, y traería la ruina a Alentë, comenzando con la de su propio mundo. Los Aelmë vieron a lo lejos cómo Helrriard sucumbía en la ruina.

Hubo relativa paz hasta unos años más tarde. Entonces, llegó a oídos de todos que un extraño viajero había aparecido en la ciudad desde Dolírien. Se corría la voz de sus enseñanzas. Este extraño viajero se integró en la ciudad, y contaba a todos que había aparecido en Dolírien por obra de los Seres Superiores, y que portaba un mensaje secreto para los Aelmë. Si no lo escuchaban, se provocaría un desastre de proporciones cataclísmicas, igual que pasó en Helrriard años atrás. Decía que los Seres Superiores habían creado a unas extrañas criaturas llamadas Sin Nombre. Estas criaturas decían que debían jurarles lealtad, o el mundo acabaría sus días inevitablemente. Decía que los Sin Nombre eran muy poderosos, tanto que su poder era imposible de describir.

En pocos meses había seguidores de este extraño viajero venido de Dolírien por toda Assiria, pues no solo fue a Sinania, sino a todas las demás ciudades, para expandir estas mentiras entre la población y ganar seguidores. Ésto fue horrible, puesto que comenzaron las tensiones entre los Aelmë seguidores de Níssiriel Aëlma y los Aelmë que comenzaban a seguir al extraño viajero, al que consideraron un Profeta de los Sin Nombre. Pensaron que los Sin Nombre tenían razón, y debían hacerles caso. Estas tensiones dieron lugar al nacimiento de los Corruptos, los cuales atacaban principalmente a los más débiles para causar miedo a la población. Hubo persecuciones muy violentas hacia las mujeres en particular, las cuales acababan aterrorizadas. Las mujeres generalmente eran las Aelmë más inteligentes debido a su búsqueda de la sabiduría, y lo que pretendían conseguir con ésto los seguidores del Profeta era exterminar la idea de sabiduría.

La familia de Sinnaiel fue capturada, y aquellos que lo hicieron la buscaron para capturarla a ella también, pero no la encontraron, ni a ella ni a su hermana Ancaiel. Ambas huyeron rápidamente. Estaban destrozadas, pero tenían que salvarse. Se encontraban escondidas en un edificio cercano cuando de repente vieron a alguien extraño, alguien que desprendía un gran terror. Una sensación escalofriante recorrió sus cuerpos. Era un ser imponente, aparentemente un hombre, grande y poderoso, con un aura sombría difícil de describir, que causaba terror con tan solo estar cerca de él. Definitivamente, este ser no parecía un hombre. Su voz no era como la de los demás. Era una voz potente y profunda, cautivadora a la vez. Pero lo que decía era algo aterrador, tan aterrador como él mismo.

El temible ser preguntó por el paradero de las hermanas a sus siervos, quienes lo miraron asustados, pues temían la ira de su superior. Ante la respuesta de que habían escapado, el ser agarró al hombre que dio la respuesta, y lo miró a los ojos fijamente. El hombre pudo ver el vacío de sus ojos, un vacío hipnótico y asesino, y comenzó a gritar de miedo. Estaba experimentando un terror absoluto, tan terrible que tras unos segundos, finalmente cayó al suelo. No estaba muerto, pero parecía haber perdido la vida.

«¿Quién osará oponerse ante Mossiras el Mortífero? Aquellos lo suficientemente valientes, o suficientemente necios, han acabado en una muerte en vida trágica y horrible. El Señor del Vacío y los Señores del Fin tienen un propósito que es necesario cumplir. Estas muchachas podrán huir. Podrán correr y esconderse. Pero su fatal destino es inevitable, pues está escrito. Mossiras el Mortífero nunca deja escapar a su presa. ¡Seguidme, o pereced!».

Era desconocido para Sinnaiel el lugar al cual Mossiras y sus seguidores fueron, pero tampoco le importaba. Las hermanas se deslizaron sigilosamente por los caminos, ocultos entre las diferentes construcciones. Tenían intención de ir al Santuario de la Naturaleza. Pensaron que allí estarían seguras, pero sería una gran equivocación, pues lo que allí encontraron fue algo muy perturbador. Había muchas personas en ese lugar, pero no tenían vitalidad. Había algunos cadáveres, y pensaron que las muertes habían sido de personas que no lograron resistir la tortura. Las que sobrevivieron no estaban muertas, pero tampoco vivas. Deambulaban las estancias con los ojos perdidos, con una expresión de sufrimiento en el rostro, como si miles de traumas pesaran sobre sus mentes. Ellas lloraron por sus destinos, pues sabían que estas personas estaban condenadas a sufrir por el resto de sus vidas. El miedo al enemigo era tanto por acabar corrompida, como por ser quebrada.

El destino de Sinnaiel y Ancaiel era incierto. Si bien aún había cierta resistencia en Sinania, nada era suficiente para acabar con la oscuridad. El tiempo pasó, y Sinnaiel tuvo el presentimiento de que Mossiras no se iría de allí hasta que las encontraran. Pasarían años, y Mossiras aún no abandonaría la ciudad.

Las hermanas se ocultaron en las habitaciones subterráneas del Santuario de la Naturaleza, cuya entrada original fue sellada, y abrieron una entrada secreta. Se organizaron junto a las Sabias que quedaron en Sinania. Muchos Aelmë no tuvieron más remedio que abandonar la ciudad por temor a ser capturados, aunque hubo algunos que se quedaron a defender su hogar y tratar de salvar a los civiles. Todos estaban ocultos, no queriendo abandonar su querida ciudad, esperando a que los enemigos se fueran para poder reconstruirla. Este grupo de mujeres no perdería el tiempo. Sinnaiel fue la mentora, y su nombre pronto recorrió los caminos la ciudad. El entrenamiento de las Sabias consistía tanto en el estudio del saber como en técnicas de defensa. Pronto se hicieron llamar como las Doncellas.

Las noticias del exterior siempre eran trágicas. Todos los días, Aelmë eran capturados, algo devastador para la moral de los supervivientes. Algunos de los prisioneros fueron corrompidos, mientras que los que no sucumbieron a la corrupción fueron quebrados, y cayeron en el sufrimiento perpetuo. Banderas con el símbolo de Mossiras el Mortífero, el Corazón Atravesado, eran vistas por todos los lugares. Era cuestión de tiempo que se expandieran por toda Assiria.

Las Doncellas siguieron escondidas, y los servidores de las Sombras no lograron encontrarlas. Ellas hacían incursiones lideradas por Ancaiel para poder rescatar a civiles de su trágico destino, ayudándolos a esconderse o a dejar atrás la ciudad. El ambiente en el exterior siempre era desolador. O encontraban más corruptos, o más quebrados. Por un tiempo, estas incursiones se fueron llevando a cabo, hasta que ocurrió una desgracia.

Las exploradoras regresaron al refugio, y con ellas portaban el cuerpo sin vida de Ancaiel, la hermana de Sinnaiel. Los Corruptos las emboscaron, pues el Lugarteniente había ordenado la muerte de las hermanas a cualquier coste. Así, Ancaiel tuvo su fin por la furia de las flechas, y Sinnaiel quedó devastada por la pérdida. No habría más incursiones tras este acontecimiento.

El tiempo pasó, y los estudios en el escondite continuaron, a pesar del dolor. Las Doncellas investigaron en un tema que cambiaría el destino de Assiria con el paso del tiempo. Era de poderosa atención para ellas el árbol maravilloso que se rumoreaba que existía en el mundo. A pesar de que en ese momento no podían acercarse a él por el

peligro de la ciudad donde estaban atrapadas, era algo que las fascinaba.

Aunque no hubo más incursiones lejos del refugio, las exploradoras sí salían al exterior para saber si el enemigo aún se encontraba en la ciudad. Así fue como tras un tiempo, se dieron cuenta de que los Corruptos estaban abandonando el lugar. Finalmente, llegó la noticia de que el Lugarteniente había abandonado Sinania, y las Doncellas recuperaron la esperanza.

Sinnaiel estaba dispuesta a partir al mundo exterior. Esperó durante un tiempo para tener la certeza de que no habría enemigos, y finalmente decidió salir. Ahora que el Mortífero se había ido, quería ir fuera tranquilamente, sin miedo a ser capturada. Quería volver a ver los recuerdos de su infancia con su familia. Visitó las ruinas de la casa donde antaño vivió. Recuerdos felices y dolorosos asolaron su mente. En su corazón, el temor aún no había acabado. Pero no sabía qué hacer contra tan inmenso poder, así que por ahora, se limitó a sentir esa nostalgia antigua.

Seguidamente, se dirigió hacia el pozo, aquel pozo en el cual ella y su hermana compartieron grandes momentos en la primera infancia, cuando iban a recoger agua. Ahora la ciudad estaba vacía. De hecho, era algo muy extraño, pues absolutamente nadie había salido de su escondite. Tan solo se encontró con personas quebradas mientras deambulaba por los caminos. Quizá no sabían de la partida del Mortífero. Así que ella se encontraba allí, sola, sentada cerca del pozo.

La imagen de su familia le pasó diversas veces por la mente, y la tristeza cada vez la inundaba más. Comenzó a llorar, pero pronto escuchó pasos acercándose. Ella, sin embargo, segura de que estaba a salvo, no levantó la cabeza hasta que tuvo la sensación de una presencia extraña.

Al levantar la cabeza, vio a un animal. Era el mismo ciervo que había encontrado en Dolírien hacía tantos años. Sinnaiel, con lágrimas en los ojos, se incorporó y se acercó a él, dispuesta a acariciarlo. Sin embargo, el ciervo parecía nervioso, como si quisiera irse lo más rápido posible. Sinnaiel intentó tranquilizarlo, pero el animal le indicaba que debían irse. Escuchó una voz en su mente, una voz femenina que la urgía a huir. Sinnaiel comprendió lo que ocurría. Estaba en peligro, y debía regresar al escondite.

Con sigilo, Sinnaiel fue acompañada por el ciervo por las calles, mirando por todos lados en caso de que estuviera siendo seguida. Cuando ya estaba muy cerca de la entrada del lugar, el ciervo se puso mucho más nervioso, y de repente, huyó. Sinnaiel estaba perpleja, pero acabó comprendiendo, pues había sido seguida.

Los Corruptos empezaron a salir por todas partes. Era una trampa, pues el Lugarteniente les hizo creer que se había rendido, para así hacerlas salir del escondite y capturarlas. Y Sinnaiel había caído en la trampa. Se dio prisa para entrar, y corrió por los pasadizos para llegar a las demás mujeres y avisar de la desgracia. Mientras Sinnaiel corría, sus lágrimas caían. Era solo cuestión de tiempo de que las encontraran. El Mortífero no pararía hasta capturar a Sinnaiel, y a ser posible, a todas las Doncellas.

Al llegar al escondite, urgió a las Doncellas a resistir, pues los Corruptos llegarían pronto. Éste sería el momento en el cual tendrían que demostrar su valía y su poder. Pero la fuerza del enemigo era muy superior.

Lo ocurrido en aquel lugar no sería olvidado. La tortura de las Primeras Doncellas siempre sería recordada por los Aelmë. Sinnaiel y sus compañeras resistieron valientemente, pero el enemigo era demasiado poderoso. El escondite se convirtió en una sala del terror, y hubo gritos de dolor que se oyeron por toda Assiria. Los Corruptos

las torturaron, instándolas a corromperse y unirse a ellos, o ser quebradas. Muchas de las mujeres se quebraron rápidamente, y aunque otras consiguieron resistir más tiempo, acabarían de la misma forma. Algunas de ellas sucumbieron por el dolor.

El destino de Sinnaiel fue terrible. Ella fue la que más estaba resistiendo. Lloraba sin cesar, negándose a corromperse, y luchando por no ser quebrada. En sus más horribles momentos, cuando el sufrimiento era inmedible, suplicó morir. Pero los Corruptos no la matarían. No podía hablar, tan solo llorar. Suplicó con su mente poder morir y acabar con ese sufrimiento. Se decía que Nníssiriel Aëlma, la Bienaventurada, tuvo compasión por ella. Su voz sonó en la mente de las mujeres, quienes le suplicaron que si solo podía tener piedad con una, que fuera con Sinnaiel, aquella que tanto las había protegido, a pesar de la desgracia final. Y así, la vida de Sinnaiel se fue apagando, y los Corruptos quedaron perplejos. Pues la empatía de la Ente fue tal que le concedió la muerte en paz, para que no acabara en sufrimiento perpetuo. De entre todas las Doncellas, Sinnaiel fue la única que murió. Cuando la tortura finalizó, los Corruptos se fueron de Sinania.

Días después sin ver ninguna actividad fuera de lo normal, los demás supervivientes salieron de sus escondites, y finalmente comprobaron que la ciudad estaba vacía de enemigos. Finalmente, habían abandonado la ciudad. Pronto se enteraron de la trágica noticia.

El recuerdo de Sinnaiel poco a poco fue creciendo en los corazones de los Aelmë. Se sentían totalmente destrozados, no solo por la muerte en vida de las Doncellas, sino de muchos de sus familiares, amigos, y en definitiva, Aelmë. No iban a perdonar jamás al Lugarteniente por el daño que había causado, pero no podían hacer nada contra él. Ahora se encontraba en Mossania, su fortaleza en el Bosque de Nórien, allá en Dossaria, en el este. Una fortaleza inexpugnable rodeada de seres tan viles como su maestro.

No podían hacer nada por los Aelmë que habían sido quebrados, excepto cuidar de ellos. Sinnaiel tendría una sepultura honorífica cerca del pozo, por los logros que había alcanzado en vida como líder de las Doncellas y gran sabia.

Diversas mujeres se proclamaron como Doncellas, y fueron las seguidoras de las enseñanzas de Sinnaiel. Las estudiosas de la Réplica continuarían el legado de su maestra, y la honrarían, haciendo que su nombre permaneciera en la memoria de todos.

Sinnaiel Namaial pasó a la historia, y jamás sería olvidada. Resistió valientemente contra el enemigo, y se alzó, como el fuego que se alzaba hacia el cielo, hasta las estrellas. ¡Oh Sinnaiel! ¡Que Níssiriel Aëlma te proteja! Pues había quienes decían que allá desde las alturas, la Señora de la Abundancia miró por ella, e hizo lo que pudo para acabar con su sufrimiento. Su leyenda no sería olvidada, allá en Sinania, siempre sería recordada, por toda la eternidad.

El Sacrificio del Capitán

Mucho se perdería con la llegada del Mortífero, pero mucho más habría de perderse, pues las cosas cada vez se tornarían más y más oscuras. La ruina amenazaba con desolar la antaño próspera tierra de la esperanza, pero los Aelmë lucharían sin descanso hasta ser libres.

Era dicho que el Lugarteniente se encontraba en su Fortaleza de Mossania, y nadie sabía cuáles eran sus planes. Mientras las Doncellas luchaban por su

supervivencia en Sinania, los Corruptos emergían por todos los rincones de Lisseria, y también de Dossaria, pues era allí donde se encontraba la fortaleza del Lugarteniente. Era tarea de los capitanes de las diferentes ciudades organizar la defensa que los llevaría a la victoria.

El más sobresaliente de los capitanes fue Dimeros Melegas, nacido en Sindicania, pues resistió hasta el final, un final realmente inevitable. Había llegado a ser capitán antes de la llegada del Mortífero. Cuando éste llegó, aunque no abandonaría Sinania hasta unos años más tarde para instalarse en su fortaleza, se decía que el país de Dossaria, cercano a su ciudad natal, poco a poco se iba oscureciendo cada vez más.

Los capitanes de las ciudades de Mestinica decidieron establecerse cerca del río Meltas, y una vez juntos, irían a Sinania para enfrentarse al Mortífero. Por ahora, solo los ejércitos de Sindicania, Tindania y Naelmania estaban allí, y esperaban respuesta de Malcania.

Las aguas del río Meltas eran extrañas, y de ésto se dieron cuenta los soldados, pues veían reflejos impropios. La alarma sonó cuando un día, cuando la noche acababa de ponerse, uno de los soldados que miraba tranquilamente las aguas para relajarse vio algo que lo dejó totalmente paralizado. Rostros de muertos asomaban por las ahora oscuras aguas, y horribles pesadillas se materializaban en su cabeza. El soldado cayó al suelo asustado y gritando, a la vez que la cabeza le ardía. Otros soldados se percataron de lo que estaba ocurriendo y dieron la alarma. Los capitanes salieron de sus tiendas de campaña y alcanzaron al soldado que estaba sufriendo, pero su caída era inevitable. Pronto sus gritos dejaron de oírse por el campamento. Los capitanes inspeccionaron su cuerpo y vieron que no tenía heridas. No tenía nada. El soldado no resistió al sufrimiento, pues el terror había sido inconmensurable, y murió.

El capitán de Naelmania se levantó y se giró para observar las aguas. Se dio cuenta de que había un brillo extraño, y entonces recordó lo que los Sabios le habían enseñado poco tiempo atrás cuando se encontraba en Naelmania. Rápidamente apartó la mirada.

«Criaturas venidas desde los confines de Unir, ¡no miréis las aguas si no queréis correr su misma suerte! Sin Nombre los llaman. Sombras al servicio del Daño Vacío. Los Sabios hablaron de ellos y nadie quería creerles. Pero estaban en lo cierto, al final han llegado».

Dimeros ordenó a los soldados que regresaran a sus tiendas, prohibiendo salir una vez hubiera caído la noche. Los capitanes discutieron en privado, pues temían el poder de las Sombras. Los Sabios decían que los Sin Nombre eran el motivo por el que Níssiriel Aëlma no podía ayudar, aunque aún había quienes decían que sí habían sido ayudados por ella. Si ni siquiera los Entes podían combatir su misterioso poder, los Aelmë no tendrían nada que hacer, pues su forma de aniquilar era mediante las pesadillas. A pesar de ésto, no hubo más muertes por ese entonces. Quizá las Sombras solo habían enviado un aviso.

Así fue como los Aelmë se dieron cuenta de que las pesadillas sombrías podían llegar a matar, a pesar de que la intención de los Sin Nombre no era causar la muerte. Pero el cuerpo humano tenía sus debilidades, y ante un terror tan extremo, la mente y el cuerpo podían colapsar. Un miedo que generaba un ataque de pánico tan intenso podía causar que el corazón dejara de latir.

El ejército de Malcania no llegaba, y un día, un mensajero de esa ciudad llegó al campamento, requiriendo la presencia de los capitanes. No les quedó más remedio

que partir. Esperaban finalmente poder regresar al campamento con sus aliados.

Pronto llegaron a Malcania, y allí encontraron un ambiente que les resultó incómodo. Cuando las personas se percataron de que habían llegado, algunos los observaban con una mirada extraña, mientras que otros se metieron a sus hogares rápidamente. Los capitanes se dirigieron a la Casa de la Dama, la máxima autoridad dentro de la ciudad. Cuando los tres capitanes entraron al edificio, vieron que el capitán de Malcania se encontraba también allí. Éste se hallaba situado a un lado del trono de la Dama, de pie, mientras que ésta permanecía sentada. Al ver a los capitanes, ésta se incorporó, mientras que el capitán seguía en su misma posición.

La Dama los saludó de forma intrigante, y les preguntó acerca del Mortífero. Varios hombres comenzaron a rodear a los capitanes invitados. El ambiente resultaba tenso, y tanto Dimeros como sus compañeros empezaron a sentir la traición. Y así ocurrió, pues muchos Corruptos acudieron a la sala y arrestaron a los capitanes. La Dama ordenó que los llevaran a la prisión, donde serían torturados. La ciudad de Malcania había sido corrompida.

Sin embargo, por el camino, Dimeros logró escapar por la fuerza. Lloró por dejar a sus compañeros atrás, pero nada podía hacer por ellos. Mientras cabalgaba al galope para regresar al campamento del río Meltas, su dolor crecía, sintiéndose un traidor por haber abandonado a sus compañeros al tormento.

Dimeros llegó al campamento y comunicó la noticia a los comandantes. En ese momento, él ya no sabía qué hacer. Sentía que estaban acorralados. La traición de Malcania fue algo que debilitó enormemente a las fuerzas de Lisseria. Los comandantes de Naelmania y Tindania actuaron como capitanes y guiaron sus tropas hacia sus respectivas ciudades, mientras el triste Dimeros regresaba a su ciudad natal. En los meses siguientes, los esfuerzos de las ciudades de Lisseria se concentraron en defender sus propias ciudades. Pronto se supo que Mossiras había abandonado Sinania y fue a Malcania. También se supo la historia de las Doncellas de Sinania. La historia de Sinnaiel se propagó por Assiria, y ya era el momento de la reconstrucción de la ciudad. Un cambio en la concepción de la realidad estaba cambiando en el pensamiento de los Aelmë, pero aún habrían de pasar unos pocos años antes de que la esperanza volviera a resurgir.

Pronto se supo que Mossiras había abandonado Sinania rumbo a las Montañas de Terimanta en el norte. Todos creyeron que se desplazó hacia Dossaria, una tierra que poco a poco había estado volviéndose oscura, y la ciudad de Mirgania estaba muy amenazada. Dimeros quería recuperar la ciudad de Malcania ahora que Mossiras parecía estar ausente y Sinania estaba en pleno auge. Y lo logró, pues cuando su ejército llegó a las puertas, los Corruptos se rindieron al observar su poder, y fueron encarcelados. Sin embargo, no fue todo felicidad para Dimeros, pues muchos de los civiles habían sido quebrados, y entre ellos se encontraban sus amigos capitanes. Los civiles que no habían sido quebrados ayudaron en la reconstrucción y comenzaron a vivir de nuevo en paz. Y así fue que lo que siguió al fin del conflicto de Sinania y la recuperación de Malcania resultó en un periodo de paz que duró catorce años. Sin embargo, todos se dieron cuenta de que algo surgió en el Bosque de Nórien, en Dossaria. La Fortaleza de Mossania estaba asentada, y se alzaba imponente entre los ya oscuros árboles. La sombra se cernía sobre Dossaria, y Mirgania estaba cada vez más en peligro. Pero sorprendentemente, la paz duró mucho tiempo, y Mirgania no sucumbió.

La Paz de los Catorce Años dio lugar a un cambio en la mentalidad de los

Aelmë. La Época Clásica floreció. Los Aelmë recobraron la esperanza en la prosperidad de su civilización, y los antiguos pilares de su filosofía fueron reforzados, y más se reforzarían con el avance del tiempo. Los Aelmë comenzaron a pensar que los Corruptos no compartirían su destino de ser entes como su creadora Níssiriel Aëlma, sino que debido a su corrupción, llegarían a convertirse en entes sombríos, más relacionados con los Sin Nombre. Durante este periodo, la ciudad de Sinania prosperó. La reconstrucción avanzó rápida, y los estudios de las Doncellas sobre la Réplica se expandieron rápidamente, sobre todo hacia el sur, a la región de Missaria, donde se encontrarían las más inteligentes Sabias de toda Assiria. El arte también sufrió cambios. La alegría por la victoria aportó dinamismo y armonía a las nuevas obras artísticas. Y así, la prosperidad volvió a Lisseria. Pero la tierra de Dossaria sufrió un declive que acabó en tragedia.

Durante el periodo de paz, Mossiras el Mortífero se había fortalecido. Era frío y cruel, pero carecía de paciencia, y todos estos años habían sido una eternidad para él. Atacó Mirgania, y los Aelmë acudieron en su ayuda. Pero el plan del Lugarteniente era otro, pues el ataque a Mirgania era una trampa. Su verdadero objetivo era Malcania. Mossiras y sus fuerzas tomaron la ciudad en tan solo un día, y proclamó una cruel dictadura.

«¡Pensásteis que podríais tomar esta maldita ciudad sin asumir las consecuencias! ¡Nada escapa de mis manos! ¡Ninguna presa escapa de mi dominio! ¡Vosotros de Malcania sufriréis lo insufrible, pues no dejaré que ninguno de vosotros abandone esta ciudad!».

En la ruina de Malcania hubo muchos supervivientes, pero ésto ocurrió porque Mossiras quería hacerlos sufrir. No tenía intención de aniquilar sus mentes rápidamente, pues así no tendría su venganza. Quería que la tortura durara lo máximo posible, y tampoco tenía intención de corromperlos, pues aunque éstos se inclinaran hacia la corrupción, continuaría torturándolos igualmente. No habría supervivientes que escaparan de Malcania. Solo se veían las llamas a lo lejos brotando de la ciudad asolada por la sombra, y los espectadores no podían imaginar lo que iba a sufrir la población de esa ciudad. A pesar de esta tragedia, la ciudad de Mirgania resistió a la corrupción.

El tiempo pasó, y los conflictos se habían reducido. Dimeros envejeció y se retiró de su puesto de capitán, para ser comandante. La resistencia lo había agotado, y ahora solo quería diseñar las estrategias, y no deseaba luchar más. Durante los siguientes años habría varios intentos de observar qué ocurría en Malcania, pero las Sombras estaban ocultas en los caminos y era muy arriesgado.

Las fuerzas de los Aelmë parecían recobrarse a cada día que pasaba sin la presencia del Mortífero, pero la paz no podría durar para siempre, y el destino de Lisseria pronto cambiaría. Dimeros recibió una visita inesperada dentro de su tienda en el campamento.

Quien entró a la estancia era alguien a quien jamás hubiera esperado ver en aquel lugar. La cortina dejó paso a un gran ser sombrío. El estruendo de sus pasos hizo que Dimeros levantara la mirada de sus papeles, atónito, sin creer a quién tenía ante sus ojos. Dimeros cerró sus documentos y se incorporó. Mossiras el Mortífero, el Terror de Assiria, se encontraba ante sus ojos. Parecía dispuesto a dialogar con él, pero Dimeros no estaba dispuesto a aceptar ninguna condición que pusiera en peligro a los Aelmë y al propio planeta. Le preguntó a qué había venido.

«He venido a solicitar tu rendición. No tenéis las fuerzas suficientes para

hacerme frente y solo me origináis una enorme lástima. Lisseria va a ser corrompida. No queda esperanza para los que se opongan a mi dominio. Solo podéis desistir o perecer. Tú tienes la última palabra. Pero ten cuidado con lo que dices, pues marcará no solo tu destino sino el de toda Lisseria y su población. Es más, de toda Assiria, pues ésta va a ser la única vez que me voy a dejar llevar por la lástima si no renuncias a seguir resistiendo. Desafíame una vez más, y será la última vez que lo podrás hacer».

Dimeros no sabía qué decir. Simplemente, miraba al Lugarteniente con una expresión quebrada. No podía desistir en la lucha. Tenían que seguir resistiendo, pasara lo que pasara. Dimeros comenzó a andar y rodeó la mesa. Mossiras lo miraba, sin moverse. Dimeros se puso frente a Mossiras, y le respondió.

«Lisseria resistirá hasta el final. Márchate y no regreses».

Mossiras lo miraba fijamente. La sentencia estaba dictada. Tras ésto, el Lugarteniente dio media vuelta y salió de la estancia. Abandonó Sindicania sin ningún problema. Dimeros salió unos segundos después que él y lo observó yéndose en la lejanía. Iba montado en un caballo esbelto negro, y a los pocos minutos ya había desaparecido de la vista. Los soldados se mostraron extrañados. Aquellos que se encontraban vigilando la puerta de entrada a la estancia de Dimeros le preguntaron por lo que había pasado. La guerra por Lisseria era inminente.

Dimeros volvió a entrar en su estancia y quedó pensativo por unos momentos. Hizo una llamada a la Bienaventurada con su mente.

«Oh, señora, Níssiriel Aëlma, ¿qué debo hacer? ¿Será este el destino inevitable que sufrirá Lisseria? ¿Seremos todos corrompidos, o quizá quebrados? ¿No hay nada que pueda hacerse para evitarlo?».

Se hacía estas preguntas en la mente como esperando encontrar una respuesta, y para su sorpresa, la obtuvo. Un espíritu se manifestó en su mente, o lo que él creía que era un espíritu, mientras sus ojos estaban cerrados. Escuchó una voz que le hablaba, y respondía a sus preguntas.

«En los momentos más difíciles, hay que decidir entre la vida de uno, y la vida de muchos. Recuerda ésto cuando llegue el momento».

El espíritu de la Ente se desvaneció, pero Dimeros había obtenido su respuesta. Níssiriel Aëlma quería darle esperanza a los Aelmë, y Dimeros sabía que podía contar con su guía, y haría lo que fuera necesario llegado el momento.

Las fuerzas de los Aelmë de todas las ciudades se prepararon tras el rápido aviso de Dimeros. La alarma sonó en todos los rincones de Lisseria. No sabían dónde se encontraba el Lugarteniente ahora, pero no era de importancia. Tenían que estar preparados para defenderse de cualquier ataque, que podría surgir en cualquier momento. Y más pronto que tarde, la guerra estalló.

La guerra llegó a Lisseria, una guerra que acabó pronto. Los ejércitos de Mossiras eran tan inmensos en ese momento que parecía una fuerza imparable.

Cuando Dimeros observó el gran ejército de Mossiras, comprendió que no había salvación. La resistencia de los Aelmë estaba condenada al fracaso y al tormento. Dimeros lloró de desesperanza, y pensó en aquella que estaba en las alturas. Pensó en sus amigos capitanes que fueron quebrados en Malcania. No quería que todos los que estaban a sus órdenes corrieran el mismo destino, así que tomó una decisión.

Ordenó a un grupo de soldados que fueran con él, solo unos valientes que decidieron ir con él por su propia voluntad. El resto del ejército huiría. Podrían ir a donde quisieran, podrían dispersarse, y así salvar su vida. Dimeros y su grupo de

soldados voluntarios serían el señuelo para distraer al Mortífero y su ejército, para ganar tiempo para que los demás pudieran escapar. Pero en secreto, Dimeros pensó que llegado el momento, ordenaría a sus voluntarios a escapar también. El único dispuesto a sacrificarse era él. Recordó las palabras de Níssiriel Aëlma, y estaba seguro de que ella lo ayudaría a que el sufrimiento no se prolongara.

Así, el ejército de Lisseria se dispersó, y solo quedaron Dimeros y unos pocos soldados para dar la bienvenida al ejército de Mossiras. Cuando los Corruptos estaban cerca de ellos, Dimeros ordenó a los soldados que dieran media vuelta y corrieran. Él mismo corrió junto a ellos, para que pensaran que él también iba a escapar. Pero por fuerzas del destino, los Corruptos dispararon flechas, con la intención no de matar, sino de herir. Las flechas alcanzaron a algunos soldados, que duramente consiguieron seguir corriendo, aún con el terrible dolor. Pero el destino era caprichoso, y una de las flechas alcanzó a Dimeros en una pierna, por lo que éste cayó al suelo. Los Corruptos se acercaron a él, mientras que éste observaba con alegría cómo sus compañeros lograban huir.

Los Corruptos llegaron a él, y lo agarraron, dispuestos a torturarlo. Pero Dimeros estaba enfurecido, y a pesar del dolor en la pierna y sin poder siquiera incorporarse, luchó con todas sus fuerzas contra ellos. Mossiras llegó ante él y lo miró. Apenas podía moverse por el dolor en su pierna y el cansancio de su cuerpo. El Mortífero tuvo compasión por su fortaleza, y le arrojó una espada.

«Estás herido, tu cuerpo está roto y no puedes escapar. Seré compasivo contigo. Que esta espada sea tu liberación. Si no, has de saber que lo que te espera es la mayor de las torturas».

Dimeros cerró los ojos y pensó en sus compañeros, que ahora estaban a salvo, al menos por el momento. Y luego pensó en Níssiriel Aëlma. Sabía lo que tenía que hacer. Agarró la espada, y mirando a sus enemigos, se dio muerte a sí mismo. Una vida a cambio de la salvación de muchas. Ahora era libre del sufrimiento, y había logrado salvar a los suyos.

Sin embargo, este acto no hizo que el terror de la corrupción se desvaneciera. Una a una, todas las ciudades de Lisseria cayeron bajo el poder del Mortífero, excepto Sinania. Tras ésto, el Lugarteniente dio marcha atrás. En ese momento no tenía ningún interés en Sinania, una ciudad muy próspera por ese entonces debido a que había estado más alejada de la guerra. Los Corruptos se establecieron en las ciudades recientemente corrompidas, y Mossiras el Mortífero regresó a Mossania para preparar su siguiente ataque, que sería la conquista de Mirgania.

Dimeros Melegas siempre sería recordado como uno de los grandes capitanes de Lisseria. Resistió con mucho esfuerzo y valentía, y fue el primero de Assiria que logró dialogar con el Mortífero, a pesar de la posterior desdicha. Los capitanes de todo el mundo escucharon de sus hazañas y trataron de imitarlo, preocupándose por salvar vidas, incluso arriesgando la suya propia. Siempre sería recordado, y su espíritu esperaría pacientemente a que Lisseria fuera recuperada para entonces poder ver cómo su pueblo lo recordaba como lo que antaño fue.

Los Estudios de la Réplica

Los conocimientos de la Réplica llegarían a ser muy importantes para los Aelmë, pues la Réplica representaba el corazón del mundo, cuya corrupción llevaría consigo la corrupción de propio mundo. Y ésto era algo que los Aelmë no tardarían en descubrir.

A pesar del terror causado por el Mortífero en el norte de Assiria, los estudios de las Doncellas de Sinania se esparcieron por el mundo, llegando incluso a las ciudades más alejadas. En los tiempos antiguos vivió una de las Sabias más importantes de Assiria, y de todo Alentë. La más antigua de las Sabias, cuyo legado sería de inspiración para las generaciones futuras, y sin cuyos estudios, basados en los hallazgos de las Doncellas, la civilización de los Aelmë nunca habría prosperado como llegó a hacerlo.

Esta gran sabia fue Ascarniel Nirmarial, nacida en la ciudad de Ascarania, en el oeste. En el norte de esta ciudad se encontraba el Bosque de Dolírien, y en el sur el Bosque de Malínien. En el oeste se hallaba el Lago Nimaida, bordeado por las Montañas de Sirimanta. La tierra de Missaria sería el lugar que con el tiempo se convertiría en el punto de referencia de la sabiduría de los Aelmë. Por ese entonces, la paz aún reinaba en Lisseria.

Durante la infancia, Ascarniel siempre estuvo interesada en la sabiduría. Sus maestros la consideraban una niña prodigio, y ya en la educación superior llegaba a superar incluso a ciertos maestros. Su sed de sabiduría parecía insaciable, y su capacidad de memoria parecía ilimitada. Su sabiduría llegaría a más con el paso del tiempo.

Tras la caída de toda Lisseria excepto Sinania, esta ciudad estaría en continuo peligro, aunque no era la principal prioridad del Mortífero. La población de Sinania pronto comenzó a abandonar la ciudad por miedo, en dirección a Ascarania, por ser la ciudad más próxima. Debido a esta migración, Ascarniel empezó a tener contacto con las seguidoras más próximas de las Antiguas Doncellas, las seguidoras de Sinnaiel.

El primer contacto con las Doncellas se dio cuando llegaron junto con otros refugiados de la ciudad de Sinania en carros tirados por caballos. Ascarniel solía ayudar a los refugiados a instalarse en Ascarania, y cuando supo de la noticia de que las Doncellas iban a venir, no lo dudó un segundo. Había escuchado grandes cosas sobre ellas y realmente ansiaba conocerlas. Ellas quizá podrían decirle más sobre la Réplica de Perennia, o quizá incluso querrían ir a verla en persona junto a ella, pues ver la Réplica con sus propios ojos era uno de sus mayores deseos. Pero era peligroso salir de las ciudades sin estar acompañado debido a los Corruptos.

Por estos tiempos, se contaba que la región de Dossaria se volvía más oscura. No se tenían muchas noticias de Mirgania, y lo poco que se sabía era que la población quería huir pero no podían, porque la Sombras habían ocupado toda la tierra. Algunos que lo intentaban lograron huir hacia el este, pero otros sucumbían en el camino bajo el efecto de las pesadillas sombrías.

La amistad entre Ascarniel y las Doncellas creció, y con el tiempo decidieron hacer un viaje a Perennia, para ver la Réplica en persona. Viajaron hasta la costa oeste del gran Lago Perenaida, donde en el pequeño puerto se preparaban las embarcaciones. Ascarniel miraba hacia el este, y era capaz de ver la Isla de Perennia como un punto lejano entre la cristalina agua y las inmensas nubes. Era un atardecer, ya que habían

decidido hacer el camino al puerto durante el día. Pasar la noche en el lago no sería peligroso. Al fin iba a cumplir su sueño de ver el gran árbol.

Pronto las embarcaciones estuvieron preparadas y navegaron hacia Perennia. A pesar de la noche, el viaje fue tranquilo y transcurrió sin ningún problema. Llegaron a la Isla de Perennia tras unos días navegando, teniendo la suerte de que el viento se mostró favorable, quizá por la gracia de Níssiriel Aëlma. El paisaje era de una belleza inmensurable. Hileras de árboles rodeaban la gran isla, nacidos de forma natural cerca de la empinada costa, aunque de acceso sencillo. Las hojas caían con los rayos de la primera luz de la mañana, y el verde prado inundaba la tierra. Las Doncellas amarraron las embarcaciones ayudándose entre ellas, y comenzaron a andar por la naturaleza de Perennia. Ciertamente, era un lugar hermoso, digno de estar en Assiria. La espera había merecido la pena, pues Ascarniel estaba completamente maravillada, y se encargó de retener en su memoria el bello paisaje y el camino que poco a poco iban descubriendo.

El momento tan esperado finalmente llegó cuando, tras una caminata, llegaron al centro de la isla. Y supieron que era el centro porque finalmente encontraron lo que buscaban desde que partieron de Ascarania. La Réplica del Perennsil, el Silsimir, se encontraba ante sus ojos, imponente e inmensa, de una belleza completamente indescriptible. Un árbol milenario, muchísimo más antiguo que la propia existencia de los Aelmë. El árbol no era visible desde la lejanía debido a la vegetación de la Isla de Perennia, pero la Réplica se encontraba en un claro en el centro mismo de esa tierra. Su grueso tronco ascendía hacia el cielo, sus ramas parecían infinitas, y las hojas caían sin cesar.

«Ésto no puede ser obra de la Esperanzadora. Sus dotes para la creación de lo bello son inmensas, pero ésto la supera. Debe haber sido obra de algo aún más superior».

Ascarniel no esperaba menos. Llevaba años esperando poder contemplar Perennia con sus propios ojos, y sabía que sería algo de una naturaleza desconocida. A pesar de tener una apariencia similar a la flora que la rodeaba, desprendía un aura que no parecía venir de este mundo. Las Doncellas quedaron tan asombradas que no supieron articular palabra para describir tal inmensidad. Juntas, comenzaron a rodear la gigantesca base del árbol. Ascarniel la rodeó sin dejar de tocar la madera. Estaba maravillada. Ciertamente, no creía que ésto fuera obra de la Creadora. Pasaría mucho tiempo para que las civilizaciones de Alentë supieran sobre Assian y Emial y su labor. Las bases de la posible existencia de Entes Primordiales fueron sentadas por Ascarniel en esta visita a Perennia. Si realmente estaba en lo cierto y existían entes superiores, se preguntó dónde estarían. Era algo imposible de saber, por lo que quedó solo en un pensamiento.

Estas ideas de Ascarniel resultaban difíciles de creer, mas con su reputación era imposible no confiar en su palabra, aunque fuera de forma escéptica. Pero la visita a Perennia aún no estaba completa, pues aún quedaban descubrimientos importantes por llevarse a cabo. A partir del pensamiento de la existencia de los Entes Primordiales se llegó a la conclusión de que la Réplica era la que daba vida al mundo, y que sin ésta, el mundo quedaría corrupto. Esta idea tardaría un tiempo en poder demostrarse, pero llegaron a ella pensando que si era una obra de entes superiores incluso a su Creadora, debía de ser algo sumamente importante. Con un puñal cortaron un pequeño trozo de una raíz que sobresalía, una raíz tan inmensa que ocupaba la misma anchura que un árbol de fino tronco. Para su sorpresa, y ésto fue lo que las hizo reforzar más su idea, la

raíz se regeneró en unos pocos minutos.

Pasarían unos días en Perennia contemplando la belleza de la naturaleza y tomando notas sobre la Réplica y sus alrededores. Las Doncellas más habilidosas con el arte pictórico realizaron dibujos al natural de las diferentes partes del claro donde se encontraban, que luego les serían de utilidad a la hora de recordar la forma del árbol, aunque tal obra sublime era imposible de olvidar. Finalmente, regresaron a Ascarania, llevando consigo el trozo de raíz de la Réplica.

Para confirmar su teoría, pensaron en plantar su muestra en un terreno infértil. De esta forma se podría comprobar si realmente era un árbol de la vida necesario para la prosperidad del mundo. En poco tiempo, el suelo se volvió próspero, y la planta comenzó a crecer. Y así se pudo comprobar que el árbol daba la vida, y más valía que fuera preservado, pues los peores pensamientos podrían hacerse realidad si la Réplica era destruida. A pesar de que no querían hacerlo, necesitaban experimentar para conocer el verdadero potencial de la Réplica. Intentaron como pudieron contaminar el brote germinado. A pesar de que fue de extrema dificultad, fueron capaces de hacerlo. Quizá porque era muy pequeño, quizá porque no era el auténtico, pero lo que sí pudieron comprobar fue que tan pronto como la planta fue contaminada, el suelo no solo se volvió infértil, sino que con el tiempo se volvió oscuro y muerto. Había sido un descubrimiento aterrador. Si Mossiras supiera de eso, su mundo estaría condenado, pues solo él sería capaz de contaminar la más grande de las creaciones de los entes en el mundo. Sin embargo, a pesar del temor, pensaron que quizá Mossiras no era consciente de eso. Si bien las consecuencias de la corrupción de la Réplica original aún eran desconocidas, lo que sí estaba claro era que tales consecuencias serían catastróficas. Si para conocerlas tenían que corromperla, entonces no querían conocerlas.

El terror cerca de Mirgania continuaba. Habían sido muchísimos años resistiendo los ataques de los Corruptos y la influencia de las Sombras de Dossaria, con la vista de la Fortaleza de Mossania siempre en el frente. Ningún Aelmë del exterior podía entender cómo era que esta ciudad resistía tanto la influencia de la corrupción, y era imposible saber el testimonio de sus residentes. Los pocos que lograban escapar hacia el este estaban demasiado traumatizados como para hablar de lo que vivían allí. Parecía incluso que Mossiras no tomaba la ciudad definitivamente porque quería torturar psicológicamente a los residentes con el constante estrés de una destrucción que acabaría con sus vidas, en constante contacto con las pesadillas sombrías. La caída de Mirgania tardaría aún más en llegar.

Se decía que Ascarniel se casó con un hombre de Ascarania, pero su nombre se perdió. Lo único sabido era que los primeros años fueron felices, e incluso tuvieron una hija, cuyo nombre fue Damané, nacida allí en Ascarania. Se contaba que el hecho de que el anónimo hombre desapareciera de los libros de historia fue por las diferencias que tuvo con Ascarniel. Se decía que se distanciaron y se separaron. El hombre partió hacia algún lugar de Assiria, y nunca volvieron a verse. Posiblemente fue capturado por los Corruptos, ya que a pesar de las diferencias que tenía con Ascarniel, se decía que amaba muchísimo a su hija, la cual cuando creció ni siquiera pudo recordar a su padre. Damané crecería en el entorno en el que vivía Ascarniel, rodeada de sabiduría, y junto a las Doncellas de Sinania, por lo que también se convertiría en una gran sabia. Pero resultaría necesario regresar un poco atrás, pues había hechos importantes que ocurrieron antes del nacimiento de Damané.

La ciudad de Sinania no pudo resistir el poder del Mortífero y finalmente

sucumbió. Los Aelmë no podían resistir más, pues la influencia de la corrupción era demasiado poderosa, y el miedo era inmedible. Ahora toda Lisseria estaba bajo los dominios del Lugarteniente.

En Ascarania no querían correr ningún riesgo, así que idearon un plan para tratar de contener los posibles ataques de Mossiras hacia el sur. Así, se construyó la Muralla de Singanica, que partía desde las Montañas de Sirimanta, al sur del Bosque de Dolírien, y llegaba hasta el puerto del oeste del Lago Perenaida, estando el puerto en el interior del territorio que salvaguardaba la muralla. La construcción de la muralla se dio con tal rapidez debido a que participaron constructores tanto de Ascarania como de Nimnoania, que temían un inminente ataque del Mortífero. A pesar de los constantes miedos, Mossiras no atacó Ascarania, pues centró sus fuerzas en tomar definitivamente la ciudad de Mirgania. Ya se había cansado de la tortura psicológica. Aún tenía Malcania para desatar su ira. Quería tomar Mirgania rápidamente, y así la oscura región de Dossaria estaría bajo sus dominios. Pero la toma de esta ciudad aún tardaría en llegar, pues recibió refuerzos desde el este.

Los ejércitos de Vasseria mandaron sus tropas a Mirgania para tratar de defenderla y detener los pasos del Lugarteniente. Temían por su seguridad, ya que esta ciudad era la última defensa antes del Paso de las Montañas de Darimanta. Si Mirgania caía, Mossiras podría atacar Dosglania y Tolmania, y de ahí avanzaría hacia el sur. No podían permitir que saliera de entre las montañas, por lo que defendieron con gran valentía la ciudad de Mirgania durante muchos años. La influencia de los Sin Nombre era constante, y muchos de los Aelmë que venían de Vasseria sucumbían antes de llegar a pisar Mirgania. Pero era un riesgo que tenían que asumir, ya que su supervivencia estaba en peligro.

Así surgió una guerra que fue conocida como la Guerra de los Siete Años de Mirgania. Esta guerra involucró a la propia Mirgania y a las fuerzas de Vasseria, las ciudades de Dosglania y Tolmania. Pero a pesar de todos los esfuerzos, la ciudad de Mirgania finalmente sucumbió, y los supervivientes tuvieron que retirarse hacia el este. Fue una gran pérdida, una guerra larga que dejó muchas víctimas, y que acabó en desgracia. Sin embargo, no podían dejar que el Lugarteniente cruzara el Paso de Vasseria. Necesitaban actuar rápidamente. Siguiendo los pasos llevados a cabo en Missaria para la construcción de la Muralla de Singanica, se construyó una similar en Nomanica, en el paso de las montañas. La muralla se acabó en tan solo un año. Los Aelmë de Vasseria dieron asilo a los supervivientes de Mirgania como mejor pudieron, aunque eran pocos los que llegaban.

Tras la caída de Mirgania vino un periodo de relativa paz para los Aelmë. Durante este tiempo, Ascarniel se dedicó a enseñar a su hija toda la sabiduría que pudo. Le enseñó de diversas materias y, lo más importante, de la Réplica. La unión que unía a madre e hija fue muy estrecha. Damané tuvo una infancia feliz con Ascarniel, que se encargó de su educación, junto con las Doncellas de Sinania. Los estudios de la Réplica que Ascarniel y las Doncellas llevaron a cabo se expandieron por las ciudades donde los Aelmë se encontraban, teniendo el máximo cuidado de que el Mortífero no supiera de tales conocimientos, pues sería un gran peligro para el mundo. La paz no duraría para siempre, y la sombra y la corrupción comenzaron a resurgir.

Damané deseó partir de Ascarania con destino a Nimnoania, pues era la Ciudad de los Sabios, y allí podría aprender y estudiar más. Ascarniel la apoyó en la decisión, pues además, allá estaría más a salvo. Madre e hija se abrazaron, y Damané partió a

Nimnoania. Esta ciudad era la capital de Missaria, y con el paso del tiempo se convertiría en la ciudad de más saber de toda Assiria. Los más grandes sabios desde los tiempos de Ascarniel vivirían o visitarían Nimnoania, y sus inmensas bibliotecas llegarían a ser las que más volúmenes de conocimiento poseían. Ascarniel permaneció en Ascarania junto con las Doncellas, que continuaron expandiendo su saber entre los más jóvenes.

Acerca de los conflictos, durante este tiempo, las murallas contenían a los Corruptos. Ascarniel realizó diversos viajes a Perennia y a Nimnoania a ver a su hija. Logró alcanzar una gran fama dentro de los Sabios, y si ya en su juventud era considerada la más sabia de las sabias, estando ya cercana a la vejez su sabiduría era tal que inundaba las mentes de todos los Aelmë, ya fueran más jóvenes o más ancianos que ella. El hecho de que su hija viviera en Nimnoania reforzó aún más el carácter de ciudad de la sabiduría que adquiriría con el paso del tiempo. Era una de las ciudades más seguras, pues se encontraba más alejada del conflicto del norte, por lo que allí se sentían más a salvo. Sin embargo, si Ascarania caía, ese sentimiento se desvanecería con ella.

Finalmente, los Corruptos de Lisseria, guiados por Mossiras el Mortífero, lograron hacer brecha en la Muralla de Singanica. Las piedras de la muralla se desperdigaron cuando las catapultas lograron hacer brecha, y los Corruptos corrieron al otro lado con una insaciable sed de sangre. Los ejércitos se replegaron hacia el sur y llegaron a Ascarania.

Los soldados que huyeron lograron refugiarse tras los muros de Ascarania, pero las tropas de los Corruptos, con Mossiras como líder, llegaron hasta la ciudad. Ascarniel se encontraba en lo alto de la muralla, y vio cómo a lo lejos el ejército del Mortífero se aproximaba. La última esperanza para Missaria, la Muralla de Singanica, había caído. Ascarniel logró ver al Mortífero, como una sombra en la lejanía. No dejó de mirarlo, hasta que en su mente aparecieron visiones aterradoras y tuvo que cerrar los ojos y apartar la mirada, pues cerrar los ojos solamente no era suficiente. Ascarniel esperaba algo así, pues la existencia de los Sin Nombre era algo conocido para ella. Las noticias de los muertos por pesadillas de Dossaria había llegado a todas partes de Assiria, y Ascarniel no iba a dejarse sorprender por tales manifestaciones.

A pesar de los esfuerzos de los Aelmë, la noche tuvo una victoria amarga. Los Corruptos no lograron corromper Ascarania. Mossiras se retiró del territorio al darse cuenta de que no merecía la pena esa ciudad en esos momentos. Tan solo quería hacer sufrir más a los Aelmë. Se retiró a Lisseria, y los Corruptos tuvieron que seguirlo.

Entre las víctimas de ese ataque se encontraban las Doncellas. Pues cuando ésto ocurrió, se hallaban fuera de la ciudad, y fueron sorprendidas por los Corruptos, que las capturaron y torturaron en el campo de batalla, junto con otros Aelmë.

Ascarniel sobrevivió, pero desapareció. Había quienes decían que partió a Perennia, siguiendo la voz de Níssiriel Aëlma, la Señora de la Abundancia, y su propia intuición. Ascarniel sentía que si había de fallecer, debía hacerlo junto a la Réplica, o su vida quedaría incompleta. Sabía que su hija Damané estaría a salvo en Nimnoania. Estos hechos nunca pudieron comprobarse, pero aquellos que más tarde visitaron Perennia, pudieron sentir cómo el espíritu de Ascarniel vivía en esos dominios.

Ascarniel Nirmarial jamás sería olvidada, y los conocimientos de la Réplica que redactó fueron decisivos para el entendimiento de esta obra natural para las sucesivas sabias, que estudiarían a Ascarniel como mayor representante de la sabiduría de los Aelmë. Su legado fue tal que fue respetada por todos por igual. Tras la muerte de

esta gran sabia, un vacío se apoderó de los Aelmë. Pero su legado no había muerto con ella. Sus enseñanzas estaban desperdigadas, y su hija aún vivía, allá en Nimnoania. El legado de Ascarniel continuaría a través del tiempo, como algo imposible de destruir. Viviría siempre en la memoria de los Aelmë y su estrella brillaría de la misma forma que brilló su sabiduría.

El Labrador Valeroso

Muchas serían las historias de los valientes Aelmë que resistieron la corrupción y lucharon por la libertad. Pero no serían los únicos que luchaban por esta causa, pues también hubo otros seres con la suficiente conciencia como para oponerse al poder del enemigo y proteger a los que amaban.

La influencia del Lugarteniente tardó un tiempo en llegar a los lugares más alejados del norte de Assiria, pero ningún lugar estaba libre de ella. A pesar de que el sur estaba más alejado del Mortífero, las Sombras se esparcieron por allí con mayor rapidez y poder. Quizá el hecho de que fueran tierras más dedicadas a la sabiduría hizo que los Sin Nombre se preocuparan más por destruir la civilización en aquellos lugares. Aun así, mientras las regiones del norte libraban una cruenta lucha por la supervivencia, la prosperidad de las tierras más alejadas era evidente.

Fue allí en el sur, en Dosmigania, donde nació Dorgas Merenaes. En este tiempo, toda Lisseria ya había sucumbido a la corrupción, incluso Sinania. Dosmigania era una ciudad con una gran tradición en el poder del gobierno. El amor por los animales era algo que los Aelmë de Dosmigania poseían de una forma especialmente grande, pues el propio Dorgas tuvo un compañero que lo siguió durante toda su vida.

Cuando Dorgas era muy pequeño, mientras caminaba con sus padres, encontraron a un cachorro de labrador de pelaje oscuro que parecía perdido. El pequeño Dorgas se acercó a él. El animal se encontraba en una esquina entre varios edificios, cerca de las murallas. Tenía una pata herida, y estaba solo. Lo más probable era que venía del exterior, y sus padres habían sido asesinados por los Corruptos. Dorgas acarició al animal, el cual lo miró con unos ojos tristes, tanto que sus padres sintieron tanta pena que decidieron que el pequeño labrador se quedaría con ellos. El perro pasaría a ser conocido como Porthos, y sería el mejor amigo y compañero de Dorgas. Ambos crecieron juntos, y la amistad y el cariño que los unía fue inquebrantable.

Mirgania amenazaba con caer a manos del Mortífero, y aunque los encargados de defender la ciudad eran los propios Aelmë de Mirgania junto con los ejércitos conjuntos de Dosglania y Tolmania, los ejércitos de las regiones sureñas también enviaron tropas para apoyar. Los padres de Dorgas acudieron a la llamada de Mirgania, y allí sucumbieron en la caída de la ciudad. En ese entonces Dorgas era aún un niño y vivía con sus abuelos. Porthos, su eterno compañero canino, creció con él. La vida de los animales era bastante longeva, en ocasiones incluso más que la de los Aelmë. En Assiria, los perros podían llegar a vivir cincuenta años. A pesar de que la muerte de sus padres había sido una dolorosa pérdida para Dorgas, la compañía de Porthos suavizó la traumática noticia, ya que siempre estaba ahí para animarlo. Nunca volvería a ver a sus padres, ni siquiera sus cuerpos, ya que tras la caída de Mirgania no habría opción posible.

Dorgas y Porthos salían habitualmente a pasear por la ciudad. El labrador era muy fiel a su compañero, y nunca se alejaba demasiado de él. Alguna vez salían al

exterior de las murallas, con cuidado de no alejarse demasiado por el peligro de los Corruptos. Siempre había guardias vigilando en la muralla, y los Aelmë no iban a quedarse encerrados tras los muros de la ciudad siempre, ya que además había muchos cultivos en el exterior.

Eventualmente, un día fueron atacados por Corruptos, que intentaron capturar a Dorgas y matar a Porthos como a una bestia. Al parecer, atacaron al joven pensando que estaba indefenso, pero se equivocaron. Dorgas era un excelente espadachín, y Porthos jamás dejaría que su amigo sufriera daño alguno, por lo que los Corruptos salieron huyendo de allí. La noticia del perro que asustaba a los Corruptos se extendió. Los Corruptos del sur sentían una vergüenza indescriptible, algo que llegaría a oídos de los Aelmë, porque hubo ocasiones en que los escucharon haciendo bromas sobre el llamado Cazacorruptos, que no era otro que Porthos. La fama del animal se extendió, y con la suya, la de Dorgas, pues no tardarían en hacerse conocidos, especialmente en Dosmigania.

Dorgas y Porthos se enfrentaron muchas veces a los Corruptos, y siempre salían victoriosos. Los Corruptos acababan huyendo con las ropas rasgadas, heridas, y en ocasiones, con algún hueso roto. Pero Porthos no solo protegía a Dorgas, sino que ambos ayudaban a incautos Aelmë que tenían la mala suerte de encontrarse con Corruptos. El labrador era un encanto y todos lo amaban, y tanto él como su amigo llegaron a tener una gran consideración dentro de Dosmigania.

Unos años después, Dorgas fue a Nimnoania, llamado por la curiosidad sobre esta emergente Ciudad de Sabios. No tenía caballo pero tampoco lo necesitaba, pues eso iba a ser un paseo largo para el labrador. Tardó casi dos semanas en llegar, pero disfrutaron del maravilloso paisaje de Missaria. En todo momento visualizaba la costa del Lago Perenaida, y la curiosidad por ver la Réplica también era grande en él. Pero por ese entonces a Porthos le daba miedo el agua profunda, y Dorgas jamás se separaría de su amigo.

Finalmente llegaron a Nimnoania. Los habitantes de la ciudad conocían la historia de Dorgas y Porthos, pero nunca los habían visto, por lo que pocos de ellos los reconocieron, y los que lo hicieron fue de una manera personal, sin dar la noticia abiertamente. Los compañeros llegaron al pozo de la ciudad para beber agua de forma abundante y poder lavarse un poco. Justo en el momento en el que se encontraban allí, una chica pasó, y se dirigió a hablar con él, atraída por su extraño compañero. Esta mujer era Damané.

Ascarniel la Sabia de Ascarania era conocida por toda Assiria, especialmente por el sur, y su hija Damané también sería conocida con ella cuando nació. Fue Damané la que trasladó la capital de la sabiduría a Nimnoania debido a su creciente protección e interés por estos saberes. Dorgas y Damané continuaron conversando en aquel lugar, y la amistad floreció. Damané invitó a los dos viajeros a permanecer en su residencia el tiempo que quisieran, y con el tiempo, lo que comenzó en amistad acabaría en un amorío. Con el paso del tiempo, Dorgas llegó incluso a conocer personalmente a Ascarniel, que de vez en cuando viajaba a Nimnoania para visitar a su hija, y así supo que ambos estaban enamorados.

Llegó el día en el que Dorgas quiso mostrar Dosmigania a Damané, así que emprendieron la marcha hacia la ciudad. Fueron a pie, tal y como él junto a Porthos habían llegado a Nimnoania tiempo atrás. Cuando llegaron, condujo a Damané hasta la puerta de su antiguo hogar. Sin embargo, la puerta estaba cerrada y nadie respondía del

interior. Tras unos minutos esperando una respuesta, un vecino que pasaba por allí reconoció a Porthos, y de esta forma se dirigió a Dorgas, explicándole que sus abuelos habían fallecido hacía un tiempo y que sus cuerpos habían sido depositados en la necrópolis. El vecino le dio la llave de su casa. Dorgas se sintió muy triste por este suceso, puesto que ni siquiera tuvo oportunidad para despedirse de ellos. Cuando partió a Nimnoania, sus abuelos estaban ya cerca del fin de la vida.

Entraron a la casa, y Damané se acercó a él lentamente y lo abrazó por la espalda. Las lágrimas comenzaron a brotar de los ojos de Dorgas, pero no de forma abundante, sino pequeñas gotas translúcidas que solo podían verse mediante un difuso brillo en la oscura estancia. No hizo falta que Damané dijera nada, pues en el fondo Dorgas sabía que estaría con él siempre, pasara lo que pasara. Entonces Porthos entró en la habitación, y ambos se dieron cuenta de ello. Se sentaron en una mesa que había allí, y Dorgas le contó a su amada cómo conoció a su inseparable compañero.

Poco después finalmente abandonaron el lugar para regresar a Nimnoania. Dorgas le entregó la llave de nuevo al vecino, y le dijo que la guardara por él, y que cuidara del hogar. Tras ésto, los tres comenzaron la marcha de vuelta a Nimnoania. El paisaje del Lago Perenaida seguía tan sublime como siempre, y el regreso fue tranquilo. Disfrutaron de un hermoso viaje, y hablaron de ir a visitar la Réplica, pero Porthos seguía teniendo miedo del agua, por lo que pensaron en dejarlo para otro momento.

La relación entre Dorgas y Damané siguió adelante, y pasaron muchos años felices, dedicando su vida a las tareas cotidianas. Damané se dedicaba a los Estudios de la Réplica, con la ocasional compañía de su madre Ascarniel y las Doncellas de Sinania, a la vez que a la enseñanza en la Sala de los Sabios de Nimnoania, un lugar donde los sabios se reunían para poner en común los avances en el conocimiento. Dorgas se dedicaba a la protección de los cultivos exteriores, y gracias a ésto recibía un porcentaje. Nunca les faltó alimento.

Los años pasaron, hasta que ocurrió el desastre. Llegó la noticia de que la Muralla de Singanica había caído y que Ascarania había sufrido, aunque no sucumbido.

Cuando Damané supo de ésto, comenzó a tener gran ansiedad, pensando que su madre podía haber muerto. Dorgas intentó calmarla, y le dijo que irían allí rápidamente. Dorgas salió del hogar y fue corriendo al establo, mientras que Porthos permaneció junto a Damané, que hacía esfuerzos por controlar su respiración. Dorgas logró alquilar un caballo con un carro, y rápidamente montaron y cabalgaron prestos hacia Ascarania. Cuando llegaron, vieron que la muralla tenía una brecha, y el exterior de la ciudad había sufrido, pero el interior estaba intacto. Sin embargo, no pudieron encontrar a Ascarniel.

Buscaron por las calles y preguntaron a los Aelmë, pero nadie sabía qué había pasado con Ascarniel. Entonces, Dorgas se dio cuenta de que Damané estaba en las murallas de la ciudad, mirando hacia el horizonte, en dirección a Perennia.

«Mi madre no ha muerto, pero jamás volveré a verla. Sé qué ha sido de ella. La Bienaventurada me lo ha hecho sentir. Ha ido junto a la Réplica. Allí es donde ha ido a terminar sus días».

Tras ésto, decidieron que se quedarían en Ascarania y que ayudarían en lo que pudieran. Se instalaron en la que había sido la residencia de Ascarniel, y a partir de entonces continuaron viviendo en aquella ciudad ayudando a los que más lo necesitaban.

El legado de Ascarniel no solo iba a continuar, sino que estaba más vivo que nunca. Damané dio a luz a un hijo, fruto del amor entre ella y Dorgas. Lo llamaron

Angeles, y de la misma forma que Dorgas conoció a Porthos siendo un niño, su hijo también pudo vivir una experiencia similar. La familia se había asentado, rodeada de un cariño acogedor.

A pesar de la relativa paz, el ambiente era sombrío. La corrupción de Mossiras amenazaba en la lejanía con ir hacia el sur, puesto que todo Lisseria formaba parte de su territorio. Sinania ya no era el último bastión de esperanza de las tierras del norte, por lo que el miedo siempre esperaba en cada esquina. Sin embargo, Ascarania era una ciudad segura en su interior. Había un estricto control en las puertas, y Porthos el Cazacorruptos estaba allí para detectarlos. La población llegaba a decir que el animal era capaz de oler a los Corruptos. Ciertamente, tenía un don para detectarlos, pues en los meses siguientes, muchos Corruptos serían encarcelados antes de que pudieran cometer sus crímenes en el interior de la ciudad.

Desde niño, Angeles demostró aptitudes poco comunes para cualquiera de su edad. Mostró ser tímido, pero defendía a quienes quería. Porthos y Angeles pasaron mucho tiempo juntos, quizá más que sus propios padres con el hijo. Damané quería continuar las investigaciones de su difunta madre, pero no podía arriesgarse a viajar a Perennia y que su vida peligrara. No podía dejar a Angeles sin sus cuidados, puesto que aunque Dorgas también ayudaba en las tareas del hogar, éste se dedicaba más al liderazgo de las defensas y a atrapar Corruptos. Damané no concebía la idea de viajar a Perennia con Angeles. Era demasiado peligroso. A pesar de todos estos inconvenientes para continuar con sus estudios, Damané amaba a Angeles, y lo único que deseaba para él era verlo prosperar.

Pasaron varios años, y el pequeño Angeles fue creciendo. Porthos y Angeles jugaban en las afueras de la ciudad de Ascarania, en campo abierto, bajo la vigilancia de Dorgas. A pesar de la creciente oscuridad, Mossiras parecía ausente. La población pensaba que debía de haber cambiado de rumbo, y que probablemente se estaría concentrando en el este. Lo único cierto era que las incursiones de Corruptos parecían haber descendido con el paso del tiempo, algo natural, puesto que muchos habían sido encarcelados, hasta el punto de que tuvieron que deportar algunos a las prisiones de otras ciudades de Missaria.

Nunca, durante todas las ocasiones en las que Angeles y Porthos jugaron en el exterior de Ascarania bajo la vigilancia de Dorgas, ningún Corrupto se atrevió a molestarlos. Porthos el Cazacorruptos era muy temido. Los Corruptos sabían que si los encontraba, serían encarcelados. Ninguno había escapado jamás de él. Mientras Dorgas vigilaba a su hijo y a su perro, su pensamiento se ensombreció. Pensó que los Corruptos podrían estar planeando asesinar a Porthos. Su oscuro pensamiento pronto se difuminó, cuando a él llegaban su hijo y su compañero, desbordando felicidad, listos para volver a casa.

«Ten cuidado. No tientes a la suerte». La voz de Níssiriel Aëlma fue escuchada por Dorgas, pero éste creía que Porthos estaba ahí para proteger a su familia del peligro.

Pues no solo salían Dorgas, Porthos y Angeles, sino que en ocasiones la familia entera salía a pasear por los amplios campos y a disfrutar de la naturaleza, a pesar de la creciente sombra. Ciertamente, no se alejaban mucho de la ciudad, ya que era arriesgado. Pero los padres estaban ahí para proteger a su hijo. No querían que estuviera encerrado entre murallas, querían que viera más mundo, aunque por el momento no fueran demasiado lejos. En ocasiones, Damané miraba absorta en la dirección a donde se encontraba la costa del Lago Perenaida, y Dorgas le decía que el día en el que

pudieran ir llegaría. En muchas ocasiones salieron a disfrutar de la naturaleza, y en ninguna de ellas ocurrió nada inesperado con los Corruptos. Sin embargo, al final ocurrió lo que más temían.

Los cuatro iban paseando en los campos, y Angeles y Porthos se alejaron más de lo usual. Lo suficiente como para que las murallas de la ciudad dejaran de verse a simple vista. Los padres les perdieron por unos segundos, hasta que Porthos comenzó a ladrar. Era un ladrido que Dorgas conocía, su ladrido más agresivo. El ladrido que utilizaba cuando se encontraba con Corruptos.

Dorgas y Damané corrieron en dirección a los ladridos, y allí se encontraba Porthos delante de Angeles, que estaba sentado en el suelo, con la piel pálida y los ojos abiertos, temblando. Ante ellos se encontraban varios Corruptos. Damané rápidamente cogió a Angeles en brazos y se retiró atrás, mientras que Dorgas se puso junto a Porthos y llevó su mano a la empuñadura de su espada. Los Corruptos los amenazaron, y Dorgas instó a Damané a que huyera con su hijo.

Ella lo miraba con gran ansiedad. Tenía a su hijo agarrado fuertemente en brazos. No quería dejar a Dorgas solo a su suerte, pero no tenía elección.

Damané salió corriendo con su hijo en brazos y varios Corruptos intentaron perseguirla, pero Porthos rápidamente se dio cuenta y se abalanzó sobre ellos con tal agresividad que los dejó con heridas tan graves que no volvieron a levantarse del suelo. Dorgas sacó su espada y comenzó a defenderse de los Corruptos. Pronto Damané estaría lejos de su vista, por lo que intuyó que se encontraba a salvo. Sin embargo, a pesar de que Dorgas y Porthos eran un gran equipo, el enemigo los superaba en número con creces, y la escaramuza duró poco tiempo.

Dorgas fue herido de muerte, y una vez que se encontraba tirado en el suelo, lo finalizaron. Logró abatir a varios de ellos, pero eran demasiados. Porthos sintió la muerte de su amigo y su furia superó todo límite. El animal se convirtió en bestia, y su sed de sangre era insaciable. El Corrupto que abatió a su amigo cayó entre terrible sufrimiento, y aunque los Corruptos le hicieron múltiples heridas graves a Porthos, éste los asesinó a todos. Rodeando a ambos compañeros se encontraban los cadáveres de todos los Corruptos.

Porthos se acercó a su amigo. El animal tenía heridas por todo el cuerpo y se estaba desangrando. Era demasiado tarde para él. Cayó al suelo junto a Dorgas, que aún seguía vivo. Ambos se miraron a los ojos. Se miraron por última vez. No hacían falta palabras. La mirada de ambos era una mirada de agradecimiento. Gracias a Porthos, Angeles había sobrevivido. Y gracias a Dorgas, Porthos había llegado tan lejos. Quizá si Dorgas no se hubiera hecho cargo de él, habría muerto hacía mucho. Los Corruptos querían matar a Porthos, y los enemigos lograron más que eso. Los dos amigos mantuvieron la última mirada, hasta que finalmente los ojos de ambos quedaron vacíos.

La ayuda de Ascarania llegó poco tiempo después. Una hueste de jinetes llegó al lugar de los sucesos, y entre ellos se encontraban Damané y Angeles, cabalgando un mismo caballo. Pero era demasiado tarde. Damané bajó del caballo, entregó a Angeles al capitán que lideraba a la hueste de jinetes, y fue hacia el cuerpo sin vida de Dorgas. No quería que Angeles viera a su padre muerto, pero era inevitable. Angeles, desde el caballo, reconoció a su padre y a Porthos, y aunque era muy pequeño para comprender qué era lo que había ocurrido, jamás lo olvidaría. Damané lloró en el rostro ensangrentado de Dorgas. El capitán mandó traer un carro para trasladar los cuerpos de Dorgas y Porthos hasta Ascarania. La vuelta fue silenciosa y triste, y el silencio fue lo

que los recibió, puesto que con el pedido del carro, la ciudad entera ya supo de la desgracia, y pronto se correría la voz por las demás ciudades.

Dorgas y Porthos fueron enterrados en Ascarania, y allí en sus tumbas se levantó un monumento. Damané y Angeles permanecieron en Ascarania, y los sueños de Damané de ir a Perennia junto a toda su familia se desvanecieron completamente. A partir de ahora solo dedicaría sus esfuerzos en hacer de Angeles alguien digno de ser hijo del gran Dorgas, y amigo del inolvidable Porthos el Cazacorruptos.

Dorgas Merenaes y Porthos el labrador valeroso siempre serían recordados como amigos inseparables. Sus hazañas fueron conocidas en toda Assiria, tanto que los mismos Corruptos los temían. Dorgas, con su gran amor por los animales, cuidó de Porthos con su vida, y el animal hizo lo mismo por él. Crecieron juntos y murieron juntos. Y Angeles no solo sería el legado de Dorgas y Damané, sino que también sería el legado de Porthos. Dos animales de distinta especie fueron, y a pesar de ésto, se entendían mejor que si fueran de la misma. Compañeros inseparables en la vida y en la muerte, recordados y honrados juntos, hasta el fin de los días.

Libro II

Nordarenta

Las Baladas de Norgdgian

Los Nordmar de Norgdgian

La Fundación de los Nordmar

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Nordmar surgieron de las hojas que cayeron de los árboles por obra de Anmatar Norgdmar.

Los Nordmar eran conocidos como los Guardianes de la Naturaleza, pues amaban los animales y las plantas, teniendo preferencia por los animales salvajes de los bosques, tales como osos y águilas, los cuales solían ser sus acompañantes. Con el paso del tiempo, prosperaron rápidamente. El Canto a Anmatar fue una canción popular compuesta en la Lengua Nordar, el idioma de los Nordmar. Su símbolo era la Hoja Natural.

Desarrollaron su propio idioma, el Nordar, con su alfabeto rúnico, y vivían en bellos parajes naturales cerca de bosques. Tenían fascinación por el anillo que rodeaba su planeta. Su sistema era un patriarcado monárquico, donde el rey tenía poder, pero no absoluto. Había sucesión dinástica, pero los príncipes eran sometidos a una dura enseñanza, por lo que los reyes siempre eran de las personas más cultas de Norgdgian. Los asentamientos estaban construidos en torno a un gran árbol, el cual estaba decorado con esculturas de madera que evocaban a Anmatar Norgdmar, simbolizando virtudes y fuerzas de la naturaleza. Su filosofía estaba ligada a la naturaleza, ya que sin ella, los Nordmar no serían nada.

Los Nordmar nombraron los astros que acompañaban al mundo de Norgdgian. La estrella fue llamada Astarna, y la luna que orbitaba el mundo se llamó Monlitar. El Mundo de las Hojas tenía dos estaciones, otoño y primavera, y su año duraba quinientos veintiséis días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Nordmar surgieron por primera vez, fue la ciudad de Norgian. Al comienzo, los Nordmar se movieron hacia el norte, y a su vez, hacia el este, pues en el oeste se encontraba un inmenso bosque. Fue por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas serían las del norte del mundo, y éstas fueron Cargian, Dorgian y Lorgian. Entonces la población fue aún más al sur, y se fundaron las ciudades de Morgian, Targian y Dirgian. No habría más fundaciones de ciudades hasta siglos después, cuando se descubriría el continente de Dargmagian. Allí se fundarían cinco ciudades más, que fueron Dalagian, Galegian, Belegian, Teregian y Menegian, siendo la última gran ciudad fundada en el mundo. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Norgdgian

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Nordmar las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

La tierra de Bargmagian se encontraba en el norte. Su región era llamada Baragia, y estaba bordeada por las Montañas de Narteide por el norte, y las Montañas de Lanteide en el sur separaban esta tierra de la del sur. Las ciudades de esta región eran Cargian y Lorgian. Uno de los mayores bosques del mundo se encontraba al oeste de esta tierra, el Bosque de Norgdir, que se extendía por el sur hasta las Montañas de Arteide. Era una tierra con tradición heroica, especialmente a partir de los primeros héroes del mundo. La festividad típica constaba de excursiones al occidental Bosque de Norgdir, con actividades tanto para pequeños como mayores, incluyendo la búsqueda de animales, caza, tiro con arco, comidas, y hasta actividades en el río Melren.

Presidiendo el centro del gran continente se encontraba la gran tierra de Norgmagian, cuyas fronteras con las tierras del noreste se producía por las Montañas de Lanteide y el río Belren, y con el sur comenzaban cerca del Lago Menaster. Tenía dos regiones, llamadas Naragia, en el norte, y Nangia, en el sur. La región de Naragia estaba poblada por naturaleza, pues el inmenso Bosque de Norgdir se encontraba aquí, y se expandía hacia el sur, estando en su interior la Réplica del Pernan. Este bosque estaba abrazado por las Montañas de Narteide en el norte y las Montañas de Arteide en el sur. El gran río Melren nacía en las montañas norteñas y viajaba a lo largo de todo el continente hasta desembocar en el mar en el sur. En Nangia se encontraban las Montañas de Marteide, y las dos ciudades de esta tierra eran Norgian y Dorgian. Era una tierra con tradición guerrera. Su festividad típica era similar a la de Bargmagian debido a su proximidad con el Bosque de Norgdir, además de las montañas próximas. El entrenamiento físico en esta tierra era de gran importancia, más aún que en las tierras del noreste.

En el sur del mundo surgiría la tierra de Morgmagian. Con dos regiones, llamadas Mangia, en el norte, y Maragia, en el sur. Dos ciudades se encontraban en Mangia, llamadas Morgian y Targian, y una se construyó en Maragia cerca del mar, llamada Dirgian. El Lago Menaster se encontraba en el este, y el Bosque de Morgdir descansaba en el sur, poblado de bestias y abrazado por las Montañas de Sarteide. El río Melren pasaba por aquí y desembocaba en el mar, en el este. Esta tierra tenía una tradición de intelectuales y aventureros. La población era experta en navegación y conocedora de la extraña fauna del Bosque de Morgdir, y la caza no sería practicada aquí tras la paz.

Cruzando el océano hacia el este se encontraba el continente de Dargmagian, descubierto siglos más tarde. Era escaso en bosques, pues estaba dominado por praderas. Se dividía en dos regiones, Dangia en el sur y Daragia en el norte. El Lago Termaster se encontraba en el norte, bordeado por las Montañas de Tarteide, donde el río Delren nacía y viajaba hacia el suroeste hasta desembocar en el mar. La costa del sur estaba bordeada por las Montañas de Darteide. En Dangia se fundaron las ciudades de Dalagian y Galegian, mientras que en Daragia fueron fundadas las ciudades de Belegian, Teregian y Menegian. La población en este continente era una mezcla de los

diferentes pueblos de Norgdgian, donde predominaría la inteligencia marítima, con mayor devoción a Anmatar Norgdmar. La festividad típica eran reuniones familiares, o incluso de toda la ciudad, para festejar en honor al Señor de la Tierra.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Sarisia el que separaba los continentes, y Balisia al gran océano que los rodeaba. Siglos más tarde sería descubierto el Archipiélago de Torgmagian, formado por las islas de Tormagian, Sarmagian y Larmagian. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Norgdgian quedaría finalizado.

La Cultura de los Nordmar

La cultura de los Nordmar se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra estaba gobernada por un Rey y una Reina, y en cada ciudad había Virreyes, que representaban al Rey, y se reunían en la capital en caso de necesidad. Los militares tenían grandes privilegios, y sus rangos eran señor de la guerra, maestro de armas, jefe de batalla, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, todos solían inclinarse por la guerra y la caza. La educación era llevada a cabo por los artistas, que normalmente también eran filósofos. Sobre sus costumbres funerarias, había cementerios con lápidas, y también ocurría la incineración. La moneda oficial del mundo era llamada Koredar. La justicia era muy dura en Norgdgian, y existía la pena de muerte. Los traidores no eran queridos ni siquiera en la propia ciudad, y dependiendo del crimen, la pena podía ser el exilio o la muerte.

La historia de Norgdgian en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicarían para los periodos artísticos. Estas épocas serían la arbórea, la heroica y la mítica. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de las Nobles Virtudes. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Anmatar Norgdmar, guerreros y representaciones heroicas. Las Nobles Virtudes representaban conceptos filosóficos.

La virtud de Orraten simbolizaba el coraje, y se representaba con una espada dentro de un círculo, el cual dividía por la mitad. La virtud de Honor simbolizaba el honor, y se representaba con una estrella de seis puntas y una espada que la dividía por la mitad. La virtud de Anneter simbolizaba la verdad, y se representaba con un rectángulo con una semicircunferencia sobresaliendo por arriba. La virtud de Jostmer simbolizaba la hospitalidad, y se representaba con una llama de fuego dentro de un cuadrado. La virtud de Orden simbolizaba la disciplina, y se representaba con dos espadas entrecruzadas en un triángulo. La virtud de Dorgater simbolizaba la Laboriosidad, y se representaba con dos lanzas entrecruzadas en un triángulo. La virtud de Mirgamer simbolizaba la perseverancia, y se representaba con una diana para el tiro con arco. La virtud de Holden simbolizaba la confianza, y se representaba con una espada sujetada por una mano. Y finalmente, la virtud de Tropasger simbolizaba la fidelidad, y se representaba con un círculo con un cuadrado dentro, y dentro de éste, una estrella de ocho puntas.

De esta manera, la cultura de los Nordmar se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Nordmar, hasta el fin de los días.

El Gran Héroe

El Origen de las Bestias

De las grandes historias que ocurrieron en Norgdgian, la más antigua siempre se recordaría con gran honor y poder, ya que hablaba mucho del carácter de los Nordmar. Seres orgullosos que amaban su tierra.

Los Nordmar no recordaban en canciones a cualquiera, sino a los grandes héroes que libraron feroces batallas y se enfrentaron al peligro a pesar de que eso pudiera significar la muerte. Eran conocidos como los valientes Nordmar, y entre ellos se encontraba el legendario Bendalf, héroe de Cargian, gran mentor de Norgdgian, inspirador de canciones y de leyendas, cuentos y mitos, y ante todo, creador de tal orgullo que encendía los corazones de los Nordmar, que llegaban a alcanzar tal fuerza que conseguían todo lo que se proponían.

Bendalf Heogard nació en Cargian, asentamiento de las amplias tierras de Bargmagian, en el norte de Norgdgian. Los hermosos robles, castaños y abedules, poblaban los inmensos prados del bello mundo, donde en el oeste se encontraba el maravilloso Bosque de Norgdir, tan hermoso que los Nordmar pasaban días enteros dentro, contemplando la flora, habitada por animales como osos, ciervos, o ardillas. Debido al profundo respeto que tenían por la naturaleza, cuando un árbol era talado, otro se plantaba, y la fértil tierra hacía que el nuevo árbol hubiera crecido al cabo de uno de los largos años de Norgdgian. El paisaje se volvía magnífico cuando llegaba el otoño y las hojas de los árboles caían, y el suelo se convertía en un prado de hojas, un manto natural sumamente hermoso y acogedor. Eran los tiempos de la Época Arbórea, donde los Nordmar utilizaban sus troncos y hojas para la construcción y la decoración.

Bendalf vivió una feliz infancia. Paseaba diariamente por los grandes prados en compañía de los amigos que había hecho con el paso del tiempo. No era un gran aprendiz de los saberes, pero era todo un maestro en las actividades físicas. Le encantaba correr y ganar fuerza. Los amigos de Bendalf lo consideraban un Nordmar bueno, de gran carácter, y sabían que si necesitaban algo, podían contar con él. Demostró que le encantaba saber que sus seres queridos estaban bien. Sin embargo, una traición a Bendalf podría salir muy cara.

La Ruina del Mundo de las Energías sucedió, y el mundo oscuro fue visto desde las alturas como una esfera negra que se volvía aún más negra. Hubo destellos, y los Nordmar sintieron lástima por los habitantes de aquel planeta, cuyo fin parecía haberles llegado. Los Nordmar no sintieron miedo de esa desgracia. El temor a que un mal superior llegara hasta allí era inconcebible para ellos. Pensaban que sería de necios venir a atacar a los Nordmar. Se protegerían, tanto a ellos como a su amada naturaleza, hasta el final, y por supuesto, obtendrían la victoria. Pues nada podría acabar con los Nordmar. Ni siquiera la Bestia, el nombre que le daban al Ente Enemigo.

Sin embargo, el mal llegó a Norgdgian, de la misma forma que llegó al resto de mundos. Los Lugartenientes Sombríos surgieron, y el llamado Morgatald fue el que tuvo la tarea de corromper Norgdgian. Morgatald, quien se decía que se alzó desde la ciudad de Morgian, en el sur, era muy orgulloso, y le encantaba demostrar su poderío y ver cómo sus enemigos temblaban de terror. Morgatald fue avistado en el territorio de Norgmagian. Pronto corrieron los rumores, y los Nordmar que buscaban la gloria hablaban de él como si ya lo hubieran derrotado.

«¡Morgatald el Necio! Yo lo vi. Allí estaba, en la llanura de Norgmagian. En ese momento podría fácilmente haberme deshecho de él. Estaba desarmado. ¡Juro por Anmatar Norgdmar que podría haberlo atravesado con mi espada! Pero no lo hice. Estaba indefenso. No hubiera sido una lucha justa. Portaré una espada de más, y la próxima vez que lo encuentre, se la daré. Y entonces nos batiremos en duelo, y mis hombres serán testigos de la Caída del Necio».

El Nordmar llamado Aldard de Cargian decía poder derrotar a Morgatald él solo. Los Nordmar lo alababan, y lo aclamaban como a un héroe. Estaba seguro de su victoria, y pronto comenzó a buscar al temido Lugarteniente. En las sucesivas semanas se dedicaba a alabarse a sí mismo y a hacer que los demás lo alabaran.

Los Nordmar de Cargian admiraban el valor de Aldard. Sin embargo, Bendalf y sus amigos no lo creían. Era demasiado orgulloso, y fracasaría. Lo que no sabían era cómo. Y jamás hubieran podido imaginárselo. Un día, Aldard tuvo noticias del paradero de Morgatald, y fue en su búsqueda.

Aldard había partido hacía días y no había regresado. No había noticias suyas, y sus hombres comenzaron a preocuparse. La preocupación se extendió por todo el asentamiento, y pronto empezaron a pensar que Aldard estaba muerto. Los compañeros de Aldard comenzaron a buscarlo por todo Norgmagian. Tras varios días de búsqueda encontraron algo totalmente aterrador. Aldard estaba muerto, acostado en el suelo. Tenía un gran agujero en la zona donde se encontraba el estómago. Parecía que le hubieran atravesado la piel con un puño, haciendo que el estómago explotara, y las vísceras se esparcieran. Pero eso no era lo único. En la cara tenía una marca, un símbolo. Era una mano, y parecía haber sido puesta con su propia sangre. La espada estaba en las cercanías, alejada de su cuerpo. Estaba limpia.

Desde ese momento, Morgatald dejó de ser conocido como el Necio. Ahora sería conocido como Morgatald el de las Manos Sangrientas. La atroz muerte de Aldard había sido la primera, pero no la última. Los Nordmar, con el orgullo herido, enviaron sucesivas tropas, cada vez más numerosas, en la búsqueda del Lugarteniente. Los batallones aparecían muertos al cabo de los días. Los cadáveres se encontraban apilados. Todos tenían alguna profunda herida en el cuerpo, resultado de la penetración de la mano cerrada de Morgatald. La cara de los muertos estaba impregnada con el mismo símbolo, la Mano Roja. Morgatald grababa una mano sangrienta en las caras de sus víctimas. El terror comenzó a ser cada vez más fuerte en Norgdgian, y pronto se divisó una poderosa fortaleza en el este de Norgmagian, en las montañas. Morgagian fue llamada, cerca de las Montañas de Marteide, y nadie sabía qué oscuros tormentos sufrían los prisioneros secuestrados por Morgatald para su propio divertimento. Lo que era seguro era que ninguno volvía a ser visto, ni vivo ni muerto.

El aún joven Bendalf quería luchar. Veía a los grandes y fuertes Nordmar preparándose para una inminente guerra, y él quería participar. Pero aún era un niño. A pesar de ello, Bendalf y sus amigos asistían a los campos de entrenamiento, y allí por su

cuenta, a base de imitar a los guerreros que entrenaban de verdad, practicaban movimientos de combate con espadas de madera que ellos mismos se fabricaron. El ágil Bendalf siempre ganaba a sus amigos. Bendalf estaba seguro de que con el paso del tiempo, cuando fuera mayor, sería un gran Nordmar. Los demás lo admirarían, y sería un héroe. Quizá incluso conseguiría derrotar al sangriento Morgatald.

Los años pasaron, y la guerra se volvió aún más intensa. Surgió un levantamiento en Norgian, la ciudad sagrada, al oeste de la fortaleza del Lugarteniente. Un golpe de estado hizo que los Nordmar protectores de la naturaleza tuvieran que resignarse y huir. Muchos se quedaron y murieron con honor en el campo de batalla, pero era una derrota asegurada. Los Corruptos habían nacido. Huestes de Nordmar corrompidos por los poderosos Sin Nombre patrullaban las calles de Norgian y los caminos de alrededor. Morgagian era vista desde la torre de Norgian. Contaban los rumores que el propio Morgatald fue a contemplar el trabajo de los Corruptos al tomar la ciudad, y que los prisioneros fueron llevados a su fortaleza, para nunca más ver la luz del sol. Pronto surgiría una alianza de los Nordmar para reconquistar Norgian y acabar con el Lugarteniente, pero las cosas no serían tan sencillas.

Los Corruptos comenzaron a surgir por todos los rincones de Norgdgian, y había ciudades que obtenían la victoria, y otras que la perdían. Los Nordmar de Dorgian fueron asesinados por el propio Morgatald, que viendo que resistían al poder de los Sin Nombre y a los Corruptos, fue él mismo a masacrar a la resistencia. Los cadáveres de los Nordmar llevaban la Mano Roja en el rostro, fruto de su propia sangre. Los Corruptos comenzaron a pintar las banderas con tal horrible símbolo, y el Estandarte de la Mano Roja fue visto por todo el planeta, y su temor era tal, que muchos huían por sobrevivir y se ocultaban tras el aventurado héroe que creían que les salvaría. Pero no había salvación posible.

Uno tras otro, los Nordmar eran asesinados por el brutal Lugarteniente o por los Corruptos. Pero no estaba todo perdido, pues la Alianza Nordmar se estaba forjando, y conseguirían reunir un gran ejército que haría retroceder al poderoso Morgatald. Se libró la Gran Batalla de Norgmagian. Esta batalla fue decisiva para el resultado final. Muchos Nordmar murieron, pero consiguieron una amarga victoria, pues los Corruptos huyeron y se ocultaron en las proximidades de Morgagian, y Morgatald se retiró, con propósito desconocido. Quizá pensaba en hacerles creer que había sido vencido. Pero a los Nordmar eso no les importaba. Tras años de guerra, la Gran Batalla de Norgmagian, donde miles y miles de Nordmar se unieron bajo la Bandera de la Hoja Natural, les dio la tan ansiada victoria. Fue un momento espléndido para ellos, y su orgullo quedó revitalizado. Los gritos de júbilo llenaron el campo de la victoria, y en Norgian se celebró un festín con la más suculenta comida y la mejor cerveza.

Los victoriosos caídos fueron incinerados, como era costumbre en Norgdgian, y se hizo una celebración en su honor. Los caídos representaban lo más poderoso de los Nordmar, y los vivos eran los que tenían que encargarse de que los caídos no fueran olvidados. Era su cultura, en la cual el honor era muy importante.

Pero los planes de Morgatald eran desconocidos para los victoriosos Nordmar. Nadie sabía lo que estaría planeando en su fortaleza. Las crueldades de la guerra hicieron una terrible herida en todos los Nordmar. Los descuartizamientos de Morgatald eran muy duros de ver, y muchos cayeron en depresión al recordar todas las vísceras de sus compañeros, que eran vistas cuando el Lugarteniente jugaba con ellos como si fueran simples objetos. Su forma tan despiadada formaba parte de su plan para

aterrorizar a los tan valientes Nordmar. Ellos deseaban una venganza contra él. Deseaban hacerle lo mismo, a pesar de que no se creían capaces, no por el hecho de que el Lugarteniente fuera muy poderoso, sino que aun con la oportunidad, no serían capaces de tal horror.

Pasaron varios años en los que Norgdgian no sufrió ataques de Morgatald, aunque sí de diversos grupos de Corruptos. Bendalf se unió a un grupo de cazadores, y allí, con el paso del tiempo, demostró tener una habilidad inigualable.

Bendalf llegaría a enfrentarse con Marlida en un duelo. Ésta era la Nordmar más poderosa del grupo, pues se decía que ella sola consiguió reducir a una manada entera de lobos salvajes con su lanza. Marlida era muy ágil, pero Bendalf la superaba en fuerza, y así fue como logró vencerla. De esta manera, Bendalf llegó a ser el mejor guerrero de todo Norgdgian. El grupo de cazadores participaría en diversas escaramuzas que acabarían en victoria para los Nordmar.

Los Corruptos atacaron Cargian ese año. Sin duda, un mal momento. Bendalf el Victorioso se encontraba allí, y fue todo un espectáculo verlo salir por las puertas de la ciudad junto con los cazadores y más soldados. Los Corruptos comenzaron a temblar de terror, pero no se retiraron. El grito de guerra fue puesto en el cielo, y los Corruptos corrieron a saquear la ciudad. Los Nordmar de Cargian lucharon ferozmente, y el poderoso Bendalf hacía que los Corruptos cayeran rápidamente. Bendalf el Nordmar parecía invencible, y ese día obtuvieron una gran victoria. Los Corruptos acabaron huyendo al sur, y Cargian sería una ciudad segura durante mucho tiempo.

Al grupo de cazadores le gustaba ir al Bosque de Norgdir y dar muerte a numerosas bestias que les darían de comer. Cazaban desde ciervos hasta jabalíes, e incluso osos. Normalmente, los animales iban en manada, y los hambrientos lobos solían estar al acecho, por lo que la caza era algo difícil, pues eran los que les robaban las presas. En la cultura Nordmar, la caza era esencial para la supervivencia, además de la gran reputación que daba ser el dador de muerte a una gran bestia. Desde que el Gran Oso de Morgdir fue muerto por Aldard de Cargian, no había habido ninguna otra gran bestia en Norgdgian.

Los ataques parecieron haber cesado, y en ese momento, Bendalf hizo su decisión. Necesitaba pasar tiempo a solas consigo mismo, necesitaba descansar y vaciar su mente. La gloria que los Nordmar le atribuían era algo que llenaba su orgullo, pero al fin y al cabo, era tan solo un Nordmar. Y necesitaba descansar. Mientras que hubiera una relativa paz, Bendalf no era necesitado. Así que decidió partir solo al Bosque de Norgdir. Bendalf el Nordmar se despidió de sus amigos.

«Vosotros, mis queridos compañeros, ¡no temáis! Pues siempre me tendréis con vosotros, y lo sabéis. Que mi poder sirva para protegeros, pues ninguno de vosotros sufrirá daño mientras yo viva, y si sufrís, aquel que os dañó, muerto será. ¡O muerto seré yo! Ahora he de partir, pues necesito paz y tranquilidad, y tales cosas sólo la amada Naturaleza me las dará. ¡Hasta pronto! Cuidad de Cargian en mi ausencia. Si el peligro acecha, llamadme, y acudiré en vuestra ayuda. Que el gran Anmatar Norgdmar haga llegar a mí las noticias si el peligro acecha».

Parecía una decisión apresurada, pero ciertamente Bendalf necesitaba de la tranquilidad de la naturaleza para poder ser él mismo. Durante toda su infancia había querido luchar contra el Enemigo, pero ahora que él llevaba el mando, se había dado cuenta de que la guerra no era ningún juego, y menos contra tal adversario. Los estragos de Morgatald también hicieron su herida en el interior de Bendalf, y al igual que los

demás, quería vengarse de él por el daño que le estaba haciendo a Norgdgian. Pero no sabía por dónde empezar. Quería estar tranquilo en el bosque y limpiar su mente, y ya después pensaría con claridad cómo deshacerse del Lugarteniente. Construyó su casa a base de árboles los cuales taló del bosque, replantándolos para que al cabo de un año hubieran crecido igual de altos, sanos y fuertes. La casa de madera estuvo construida en pocos días, ya que Bendalf trabajaba eficientemente.

Bendalf pasó varios años en su casa de madera, recibiendo visitas puntuales de sus compañeros para saber de él. Se alimentaba de lo que encontraba en el bosque, y el agua la obtenía del gran río Melren, que recorría Norgdgian de norte a sur. Sus claras y limpias aguas eran el abastecimiento de gran parte de los seres vivos del planeta. Sus compañeros le decían que los demás Nordmar se preguntaban dónde estaba el gran Bendalf. Siempre les respondían que estaba tomándose un descanso mientras la paz perduraba, pero que volvería en caso de peligro. El problema era que no había plan en caso de un ataque inesperado, y después de casi diez años, la derrota se produjo.

Así, los Corruptos atacaron Norgian, y el ataque acabó en un desastre. No hubo victoriosos en esa batalla. Los Corruptos no conquistaron Norgian, pero la ciudad quedó tan arruinada que los pocos supervivientes huyeron a Morgian, en el sur, en la tierra de Morgmagian. Los cazadores amigos de Bendalf participaron en esa batalla para ayudar a las defensas de Norgian, y todos perecieron excepto Marlida, que huyó con los supervivientes cuando se dio cuenta de que la batalla estaba perdida. Ya era tarde para avisar a Bendalf. Los Corruptos atacaron de pronto, y los vigías apenas tuvieron tiempo para dar la alarma, pues estos Corruptos aparecieron en la noche, sin antorchas, dispuestos a entrar en Norgian sigilosamente y asesinar a todo hombre, mujer y niño que viviera en la ciudad. Si Bendalf hubiera estado en la batalla, quizá el destino hubiera sido menos cruel. En el horizonte, lejos del horror de la batalla, Marlida pudo divisar una gran sombra. El propio Morgatald, cuya figura distorsionada se debía a la lejanía, lideraba el ejército de Corruptos en la conquista de Norgian. Era el momento de darle caza. Y sólo Bendalf podría llevar a cabo tan peligrosa misión.

Marlida debía avisar a Bendalf y contarle lo que había ocurrido. Galopó hacia el norte, hacia el Bosque de Norgdir, y tan pronto como pudo se encontró en las puertas de la casa de madera de Bendalf. Llamó a la puerta, y el gran Nordmar le abrió, y se alegró de verla, y la invitó a pasar y a sentarse a contemplar la fogata que ardía entre las piedras. Pero Marlida no tenía tiempo que perder, y su rostro indicaba seriedad. Tan pronto estuvieron sentados, comenzó a explicarle el horror de Norgian. Le dijo que todos habían muerto, que la ciudad estaba en ruinas, y que los supervivientes habían huido al sur. Bendalf escuchó, y cuando escuchó ésto, a pesar de que su rostro no cambió, en su interior sentía que había fracasado en su promesa. Sus compañeros habían muerto, aquellos a los que había prometido cuidar.

Ella intentó consolarlo, diciéndole que no podía haber hecho nada, ya que el ataque había sido por sorpresa. Bendalf bajó la mirada, pero sus sentimientos eran los mismos. Dolor, rabia e impotencia recorrieron su cuerpo. Volvió a mirar a Marlida, y pronunció unas palabras.

«El terror de la Mano Roja ha acabado. Buscaré a Morgatald y le daré muerte. No habrá piedad para él. No más sangre Nordmar será derramada mientras viva. Juro que Morgatald morirá, o seré yo quién muera, pero no descansaré hasta tener su cabeza entre mis manos».

Bendalf se levantó y fue hacia su armamento. Se quedó allí, de pie, observando

su armadura, su capa, y su gran espada. La agarró y la levantó.

«Largo tiempo has descansado. Ya va siendo hora de volver a sentir sangre en la hoja. No volverás a tu descanso hasta que la sangre del Ensangrentado bañe tu cuerpo y tiña de rojo mis dedos».

Sería una larga búsqueda hacia un final incierto y peligroso. Morgatald no solía salir al campo de batalla a pesar de su gran poder, y una vez se enfrentara a él, la muerte era una posibilidad. Ambos lo sabían, pero Marlida tenía una confianza ciega en Bendalf, y éste sentía que tenía que lograrlo y cumplir su promesa. Bendalf se dio la vuelta y la miró. Ambos pasaron la noche en esa casa en el Bosque de Norgdir, y acabaron yaciendo juntos. El cariño entre ellos había aumentado con el paso del tiempo, y a pesar del distanciamiento de Bendalf, ella siempre acudía en las visitas que se habían estado produciendo durante todos los años que Bendalf estuvo apartado, casi todas las semanas. Fue una noche de pasión que encendería las llamas que darían fuerzas a Bendalf.

Al día siguiente, ambos abandonaron el Bosque de Norgdir y se dirigieron hacia Cargian. Llegaron en el momento apropiado, pues los vigías habían divisado a varios batallones de Corruptos que trataban de atacar Cargian. Cuando los vigías vieron a los dos héroes aproximarse, los gritos se alzaron, y el clamor y la esperanza se extendieron por todo Cargian.

«¡Ha vuelto! ¡Bendalf el Victorioso vuelve a Cargian!».

Sonaron las trompetas, y cuando Bendalf entró por las puertas occidentales, la población de Cargian comenzó a aclamarlo y a gritar su nombre. Con Bendalf allí, los Corruptos no tendrían nada que hacer. Pero la sorpresa no se estropearía. Bendalf les dijo que dejaran de aclamarle. Quería dejar que los Corruptos atacaran y que se abrieran las puertas, y el primero en salir sería él mismo, seguido por un ejército de Nordmar. El enemigo no advirtió la presencia de Bendalf, y el plan transcurrió perfectamente. Cuando el héroe salió por la puerta oriental y los Corruptos lo vieron, comenzó el terror. Empezaron a alborotarse y a ponerse nerviosos, pues Bendalf el Victorioso había regresado, y no tenían ninguna posibilidad. Pero tenían órdenes de Morgatald. O conquistaban Cargian, o morirían. No tenían opción, y ahora que Bendalf estaba allí, si le llevaban a Morgatald su cabeza, éste los recompensaría gratamente. La victoria para los Nordmar de Cargian llegó pronto. Los Corruptos cayeron ante la rabia de Bendalf, y los pocos que huyeron lo hicieron al norte, para huir de la inminente rabia del Lugarteniente.

«¡Oídme, Nordmar de Cargian! No más sangre Nordmar será derramada. Los traidores no son Nordmar, no merecen nuestra consideración. ¡Que se la pidan al Sangriento! Pero nosotros, los que luchamos por Norgdgian, por nuestra tierra, aquella que Anmatar Norgdmar nos dio, somos Nordmar. Y los Nordmar nunca se rinden. Y yo, Bendalf el Victorioso, no me rendiré ante nada ni nadie. La sangre de Morgatald dará de beber al filo de mi espada, y hasta que su cabeza esté entre mis manos no habrá descanso para mí. ¡Tú, Portador de la Mano Roja! ¡Ya puedes escucharme, allá donde quiera que estés! ¡Te encontraré y te daré muerte, y serás conocido como Morgatald el Necio de nuevo, y yo seré conocido como Bendalf, el Daño del Ensangrentado!».

El clamor de los Nordmar de Cargian parecía no tener fin. Todos ponían la esperanza de que Morgatald fuera derrotado en Bendalf. Pensaban que si él no lo derrotaba, nadie podría. Su siguiente misión tendría lugar en Norgian, donde reconquistaría la ciudad arruinada y la pondría a salvo.

Bendalf comenzó a reclutar a fuertes Nordmar con los que reconquistaría la ciudad de Norgian, en el oeste de Norgmagian. La ciudad en ruinas, en cuyo horizonte tenía a la vista la gran Fortaleza de Morgagian, debía ser reconstruida, y desde allí, se planearía una ofensiva para atacar el propio lugar enemigo. El gran Bendalf pronto tuvo a su disposición a cientos de soldados, y se dispusieron a ir al sur hasta Norgian. El camino era peligroso, pero con Bendalf a la cabeza, los Corruptos los miraban desde la lejanía y no se atrevían a levantar las armas para atacar. La fama de Bendalf era inigualable. Pero lo que él se preguntaba era si Morgatald también lo temía. Esperaba pronto averiguarlo. Y después, lo mataría, y traería su cabeza de vuelta a Cargian como trofeo de victoria. El dolor por todos los Nordmar perdidos, por sus amigos, era muy fuerte, y el Lugarteniente debía pagar por ello, él y todos los Corruptos. Pronto todo estuvo listo, y partieron hacia Norgian. Pasaría un año de preparación. Una vez entrenados como guerreros de élite por el propio Bendalf, partieron hacia la ciudad en ruinas. Cuando llegaron a Norgian, la ciudad tenía poca resistencia enemiga, y pronto fue reconquistada. En realidad, el problema no era reconquistarla, sino que continuara estando reconquistada.

Diversos vigías cubrieron las murallas de vigilantes por si el enemigo atacaba desde Morgagian. Mientras tanto, los Nordmar comenzaron a inspeccionar la ciudad en busca de supervivientes. Muchos fueron puestos a salvo y enviados con una patrulla de soldados hacia Morgian, en el sur, hacia donde había huido el resto de supervivientes tras la batalla de Norgian. Limpiaron los escombros y extinguieron los fuegos, y la ciudad se apagó, solo iluminada por la luz de las estrellas en la noche, con el maravilloso anillo de polvo estelar recorriendo el firmamento. Comenzaron a encender antorchas y las dispusieron por los diversos caminos de la ciudad, junto con banderas con el símbolo de la Hoja Natural, símbolo del mundo. Comenzaron a montar tiendas de campaña, fogatas, y esparcieron los víveres para poder tener una relativamente calmada cena. Pasaron varias horas, y el silencio era sobrecogedor. Todos estaban tranquilos, pero a la vez expectantes. Estaban preparados para cualquier cosa, porque lo que era seguro era que la paz de la noche no duraría para siempre.

Comenzaron a oírse los pasos firmes de un ejército en la lejanía. Los vigías divisaron una gran fuerza Corrupta bajo la bandera de la Mano Roja. Decenas de estandartes con el símbolo sangriento marchaban hacia Norgian. Los soldados comenzaron a colocarse en sus puestos, preparados para cualquier ofensiva. Bendalf subió a la muralla y allí contempló el gran ejército que se dirigía a Norgian. Ciertamente, el número de seguidores de Morgatald había crecido considerablemente. Los Corruptos finalmente llegaron a las puertas, y allí se quedaron. Al principio no hicieron nada, pero pronto sonaron los cuernos de batalla, y vieron cómo las catapultas, hasta ese momento ocultas, lanzaban sus proyectiles pétreos contra las ya destruidas murallas de Norgian. La batalla había comenzado, y no podrían ganar estando tras las ruinosas murallas sin apoyo de asedio. O salían a campo abierto o serían aniquilados por las catapultas. Se abrieron las puertas, y los Nordmar de Cargian salieron en embestida hacia los traidores. Bendalf parecía invencible, pues derrotaba a los Corruptos con gran facilidad, y éstos ni lo tocaban.

«Así que tú eres Bendalf el Victorioso. Un placer conocerte, al fin».

Esa voz hizo que todos pararan el combate. Los Nordmar de Cargian se dirigieron hacia Bendalf, y éste miraba a una gran figura que estaba allí, sobre una pequeña elevación, observándolo. Morgatald el de las Manos Sangrientas se encontraba

allí, sin quitarle el ojo al héroe Nordmar. Él lo miró. Al principio fue asombro, luego sorpresa, pero finalmente, sintió mucha rabia e ira. El gran Morgatald era un ser corpulento, y había grabado su propia mano con sangre en su vestimenta, por lo que él mismo portaba la temida Mano Roja. Hubo silencio, y todos los presentes, tanto Nordmar como Corruptos, observaron la escena.

«Tú eres aquel a quien llaman Morgatald el de las Manos Sangrientas. ¡Hoy morirás! Jamás se te perdonará todo el daño que has causado a Norgdgian y a los Nordmar. No habrá piedad para los asesinos. ¡Tú, Lugarteniente Sangriento, que asesinas con tus propias manos, ven a mí y enfréntate, y muere con la poca dignidad que te queda, si es que aún no la has perdido toda!».

Morgatald lo miraba. Al principio hubo silencio, pero poco a poco, una risa psicópata fue ascendiendo. Comenzó muy débil, pero acabó en una sonora carcajada. Morgatald se reía de las amenazas de Bendalf, y éste estaba cada vez más enfurecido.

«Cierto es que los Nordmar tienen gran orgullo. Tú, que crees que puedes matarme, pero déjame decirte una cosa. Muchos lo han intentado y todos han sucumbido ante mis manos. Las vísceras de los necios son esparcidas por la tierra. Mi misión acaba de empezar, y nadie puede detenerme. Pero has demostrado ser muy poderoso, Bendalf el Victorioso. Únete a mí, y vivirás. Ellos han elegido el camino correcto. Los llamáis Corruptos, pero, ¿qué significa en realidad ese nombre? Únete a mí, y serás el líder de los Corruptos. Únete a mí, y una vez Norgdgian haya sucumbido y mi misión haya acabado, tú serás uno más de los Lugartenientes de Norgdgian. Tendrás la inmortalidad, y ningún hombre podrá matarte. ¿Qué eliges, una eternidad como gobernante, o una corta vida como esclavo?».

Bendalf no creía la oferta de Morgatald. No lo pensó, pues la única opción posible era el rechazo. El Lugarteniente esperaba pacientemente una respuesta. Se lo veía tan sumamente poderoso, e inspiraba tal temor, que los guerreros de élite de Cargian querían huir, aunque no lo hicieron, pues estaban entrenados para resistir contra todo miedo.

«¡Jamás habrá alianza con un Lugarteniente de la Sombra! Tus asesinatos acaban aquí, Sangriento. Dices que ningún hombre puede matarte, pero yo no lo creo. Un falso truco para inspirar temor ante tus enemigos. No te atreves a pelear. ¡Lucha contra mí, y veamos quién es el mejor!».

El Lugarteniente comenzó a reírse a carcajadas de nuevo, y su horrible risotada provocó tal estruendo que los pájaros salieron volando del lugar. Incluso los Corruptos lo temían.

«Oh, Bendalf, orgulloso Bendalf. ¿En serio poder derrotarme crees? Los Sin Nombre y yo hicimos que tus aliados se unieran a nosotros en un trato de poder. ¿Quién es tu líder ahora, oh Bendalf? ¿O eres tú el líder? Aquellos llamados Corruptos luchan por el poder sobre aquellos que no les permiten ser poderosos. Yo simplemente los ayudo».

«¡Mientes! ¡Todo es una farsa para poder entregarle un Norgdgian muerto a la Bestia!».

Morgatald volvió a reírse a carcajadas. Los guerreros de élite temblaban de terror, y los Corruptos estuvieron a punto de dar marcha atrás y huir despavoridos. Pero Bendalf seguía en posición, dispuesto a enfrentarse al poderoso Lugarteniente y acabar con su reinado de una vez.

«¡Enfréntate a mí!».

La carcajada de Morgatald poco a poco fue apagándose. Miró fijamente a Bendalf, y al final, dictó su sentencia.

«Oh, Bendalf, orgulloso Bendalf. Deja que repita una vez más, ¿en serio poder derrotarme crees? Hay mucho poder que aún no ha sido puesto a prueba. No te enfrentarás a mí hoy. Una nueva bestia surgirá entre los árboles que aterrorizará a tu pueblo. Sé que tú irás en su busca, y entonces me dirás, orgulloso Bendalf, ¿quién será el cazador y quién la presa?».

El poderoso Lugarteniente dio media vuelta, y se dispuso a regresar a su Fortaleza de Morgagian. Bendalf lo llamó cobarde repetidas veces entre gritos, pero Morgatald no se inmutó, y los Corruptos lo siguieron. No había nada que hacer. Parecía que habían recuperado Norgian, pero el Sangriento seguía vivo. La venganza de Bendalf aún no estaba hecha. Ignoraron lo que Morgatald había dicho, y comenzaron sus preparativos para asediar Morgagian. Si el Sangriento no iba hacia ellos, ellos serían los que irían hasta él. Y si había que destruir Morgagian, piedra a piedra, que así fuera. Pero lo que el Lugarteniente predijo, se cumplió.

Los años pasaron, y cuando los preparativos aún estaban realizándose, corrió el rumor de que una nueva bestia acechaba el Bosque de Norgdir, rumor esparcido por diversos amantes de la naturaleza, que iban al bosque y la encontraban. Por suerte, conseguían huir, pero reportaban que era especialmente peligrosa, y que cargaba hacia ellos cuando los veían. Describían un enorme jabalí, más grande que un Nordmar. Pero no era un jabalí cualquiera, pues era la bestia más horrible que cualquiera hubiera visto. La información llegó hasta Norgian, donde Bendalf y su ejército se encontraban, y decidió él mismo ir a cazar a la bestia. Iría solo, y los guerreros de élite seguirían con su labor para poder asediar Morgagian ese mismo año. Bendalf esperaba que, a su vuelta, tras unos meses, pudieran asediar Morgagian y acabar con el Lugarteniente.

Marlida temía por la vida de Bendalf, pues sospechaba que era una trampa. Ella miró a Bendalf a los ojos, y éste, con expresión seria, le devolvió la mirada. En tiempos de guerra no había tiempo para el amor, y desde aquella noche en la casa del bosque, apenas tuvieron tiempo para continuarlo. Bendalf debía hacerlo, y debía hacerlo solo. No podían interrumpirse los preparativos para el asedio de Morgagian. El Lugarteniente debía ser derrotado.

«Bendalf el Victorioso no morirá en manos de una bestia. Si Aldard pudo cazar al Gran Oso de Morgdir, yo cazaré al Gran Jabalí de Norgdir. Regresaré».

A pesar del orgullo de Bendalf, se despidieron cariñosamente, y finalmente, tras una ceremonia de despedida con el resto de guerreros de élite, partió hacia Cargian a caballo tan rápido como pudo. Pasaron semanas, y no se supo nada de Bendalf, ni en Cargian ni en Norgian. No era normal que tardara tanto tiempo en regresar. Los Nordmar de Cargian decían que Bendalf llegó, anunció que acabaría con la bestia, y partió a Norgdir el mismo día. No se volvió a saber de él en largo tiempo. La preocupación de todos fue aumentando, y finalmente, Marlida tuvo a su servicio a veinte guerreros de élite que fueron a caballo hasta el Bosque de Norgdir para buscar al héroe desaparecido. Quizá tenía problemas para encontrar a la bestia, o quizá era simplemente un rumor.

Cabalgaron raudos, y en varios días se encontraron en el bosque buscando a Bendalf. Pasadas las horas, un grito de Marlida hizo que los guerreros de élite, esparcidos por el bosque, acudieran a ella. Lo que vieron fue desesperanzador. Bendalf se encontraba empalado en un gran árbol, sentado, con la lanza atravesándole el

abdomen superior. Era su lanza. A sus pies descansaba la horrible bestia, muerta. El grupo se acercó lentamente a la escena. Algunos de los guerreros inspeccionaron al animal. Bendalf lo había matado con su lanza. Pero después, alguien empaló a Bendalf con ella. El único con suficiente poder para hacer tal acto era Morgatald. Marlida se arrodilló, con lágrimas en los ojos, y miró la herida de Bendalf. La lanza lo atravesaba, y se clavaba en el árbol. Le levantaron el rostro caído, y tenía la Mano Roja. Sin duda, había sido Morgatald, y la sangre no parecía ser de Bendalf, sino de la bestia. Al final, el cazador fue Morgatald, y la presa fue Bendalf. La bestia había sido tan solo un señuelo. Y de dónde había salido tal monstruosidad, era todo un misterio. Si los Sin Nombre podían corromper a las bestias, las cosas se pondrían mucho más complicadas. Pero no pensaron en eso. Solo pensaron en Bendalf y en la gran pérdida. Todos fueron llamados para contemplar al gran héroe una última vez antes de su incineración. El asedio a Morgagian tendría que esperar, pues sin su gran líder, necesitarían nuevos planes.

Bendalf el Victorioso fue incinerado en el mismo lugar donde murió, y sus cenizas fueron esparcidas por el viento por el Bosque de Norgdir. El gran héroe, Bendalf Heogard, jamás sería olvidado, pues demostró una gran valentía. Había sido el primer ser en oponerse a un Lugarteniente, y el primero en enfrentarse a él. Su historia llegaría a todos los rincones de Norgdgian. Los sucesivos héroes que surgirían en Norgdgian tendrían como su maestro al gran Bendalf, el desafiador del Sangriento, y el daño del Gran Jabalí de Norgdir. El nombre de Bendalf quedaría grabado en las estrellas hasta el final de los tiempos.

El Asedio de la Fortaleza

Aunque los héroes cayeran y la violencia pareciera prevalecer, siempre existirían aquellos que se opondrían ante los opresores. El legado del héroe de Cargian debía continuar, y los planes de los Nordmar llevarse a cabo.

El gran Bendalf, héroe de Cargian, había sido asesinado por Morgatald el de las Manos Sangrientas. Fue devastador para todos los Nordmar, pues lo creían invencible. Después de este trágico evento, los Nordmar comenzaron a temer al Lugarteniente. Éste había logrado su objetivo, que era acobardar a los Nordmar, y lo había logrado de la forma más violenta posible. Pero la lucha continuaría, pues no se dejarían intimidar a pesar del gran daño.

Tras la incineración de Bendalf en el Bosque de Norgdir, los Nordmar guardaron luto. Su prometida Marlida Vaneda, nacida en Cargian, fue quien se encargó de esparcir las cenizas del héroe en el bosque. Por siempre descansaría en aquel maravilloso lugar. Su rostro era serio, con lágrimas de tristeza brotando de sus ojos, pero manteniendo la compostura. Sabía que su legado iba a continuar. Y debían seguir con el plan. Los Nordmar regresaron a sus respectivas ciudades, pero Marlida decidió continuar con la estrategia. Debían atacar Morgagian, la fortaleza del Sangriento, lo más pronto posible.

Así, Marlida regresó a Norgian, y seguiría preparando el asedio a Morgagian. Pasarían muchos años de relativa paz, pues parecía ser que el Lugarteniente estaba ocupado con otros asuntos. Los campos de Nangia parecían estar en una paz vigilante, donde los Nordmar no se atrevían a dar el paso que desataría la ira del Lugarteniente.

Marlida estaba segura de que el legado de Bendalf continuaría, ya que estaba embarazada. Cuando yació con el héroe la última vez, quedó preñada. Y así, a pesar de

estar muerto el padre, el hijo nació. Y fue llamado Haldred, el heredero. Todos tenían grandes esperanzas en que Haldred se volvería un hombre poderoso como sus padres. Pues Marlida se volvió una mujer poderosa, de gran liderazgo, a la que los Nordmar le tenían mucho respeto. Marlida continuó en un ambiente bélico, y Haldred creció en un entorno de guerras, con gran terror. Pues un niño no debería ver los horrores que el Sangriento causaba.

Las fuerzas de los Nordmar crecieron con el paso del tiempo, y se volvieron tanto más numerosos como más poderosos. Y así, eventualmente estuvieron listos para sitiar la fortaleza del enemigo. Liderados por Marlida, un gran ejército de Nordmar partió desde Norgian hacia la fortaleza en el este, en las Montañas de Marteide.

Cuando llegaron, no entendieron la situación. Los campos de Nangia estaban vacíos de Corruptos, y no parecía haber vigilancia en la Fortaleza de Morgagian. Los Nordmar se mostraron cautos y no se acercaron demasiado. Decidieron inspeccionar el terreno por largo tiempo, para estar seguros de que no era una trampa del Sangriento que los llevaría a la muerte. Así, establecieron un campamento alrededor de la fortaleza, y quedaron allí por largo tiempo. El Sitio de Morgagian había comenzado.

Marlida no entendía lo que pasaba, pero no se atrevía a ordenar a los Nordmar que atacaran, pues pensaba que era una trampa. Pensó en el gran Anmatar Norgdmar, el gran sabio, y le pidió consejo. La voz del Señor de la Tierra resonó en su mente, respondiendo a sus plegarias.

«Es una situación arriesgada. La ira del Sangriento será terrible si os encuentra tan cerca de la fortaleza maldita. Considera la precaución como tu principal aliado. El enemigo se mueve allá donde tú no lo ves».

Marlida decidió seguir el consejo del gran Virtuoso y ser cauta. Por eso fue que los Nordmar no atacaron la fortaleza, y tan solo se dedicaron a mantener la posición. Ella sospechaba que ni el Lugarteniente ni la gran mayoría de Corruptos se encontraban allí. Quizá hubiera Corruptos dentro de Morgagian, pero no daban señales. Con el paso del tiempo, finalmente Marlida entendió el porqué de la ausencia de Morgatald.

Noticias volaron sobre un ataque a la ciudad de Lorgian, donde el mismímo Sangriento se encontraba liderando. La ciudad no pudo resistir la ira de Morgatald, y la corrupción se apoderó de ella, pues los Nordmar de esa ciudad estaban demasiado aterrorizados. Ciertamente, Morgatald fue el Lugarteniente más terrible de todos en cuanto a violencia física, pues aunque la misión de las Sombras era corromper, el Sangriento disfrutaba haciendo que los Nordmar lo temieran debido a su terrible violencia y capacidad destructiva.

Cuando los Nordmar del sitio supieron de ese terrible acto, supieron que pronto Morgatald regresaría a Morgagian, y entonces se enfrentaría a ellos. No sabían de lo que sería capaz cuando se diera cuenta de que habían rodeado su fortaleza. Temieron la ira del Lugarteniente, pero debían seguir en su posición.

El tiempo pasaba, y la espera parecía interminable. Pasaron meses desde que ocurrió la caída de Lorgian, y Morgatald aún no daba señales. Los Nordmar se impacientaron, y ciertamente, hubo quienes desistieron de su posición, tal fue su miedo. Marlida decidió dejar que los soldados siguieran su voluntad, pues ese era el consejo del Virtuoso. Marlida intentó volver a pedirle consejo, pero quizá fuera porque el Señor de la Tierra confiaba en los Nordmar, le dijo que siguieran guardando su posición, sin saber que ésto solo traería su perdición.

Morgatald el de las Manos Sangrientas apareció en la lejanía, acompañado de

su ejército de Corruptos. Marchaban hacia la Fortaleza de Morgagian. Cuando el terrible Lugarteniente divisó a lo lejos a los Nordmar sitiando su fortaleza, se encolerizó, y su rabia fue tal que los Corruptos que se encontraban a su lado huyeron de pánico. El Sangriento no iba a dejar que los Nordmar lo humillaran, sitiando su fortaleza cuando su tarea de corrupción y conquista no había hecho más que comenzar. Los Nordmar avistaron al enemigo y se prepararon para la batalla, pero no habría resistencia posible contra la ira del Lugarteniente.

La batalla que ocurrió en aquel momento fue terrible. Morgatald aún mataba, pero por consejo de los Sin Nombre, dejaba que los Corruptos torturaran y quebraran a los Nordmar. El mismo Morgatald buscó a la líder de los Nordmar, pues tenía un destino más doloroso para ella. Sabía quién era, y sabía que estaba relacionada con el héroe que pretendió burlarse de él.

El nombre de Marlida resonó en los ecos de la batalla, pues el Sangriento la llamaba a gritos, haciéndole recaer en ella la culpa cuando otro Nordmar caía en el abismo. Marlida salió al encuentro de Morgatald, y ambos se encontraron. Pero la gran heroína no era rival para su oponente.

Morgatald la redujo rápidamente, pues su fuerza física era extrema en comparación con la de Marlida. La agarró del pelo y tiró su cabeza hacia atrás, obligándola a mirarlo a los ojos. Su intención era torturarla hasta la muerte, pues sabía que una Nordmar tan pura y poderosa no podría ser corrompida ni quebrada. Marlida gritó de dolor, mientras las Sombras se acercaban a la escena. Morgatald comenzó a reír, una risa psicópata que inundó el campo de batalla y desmoralizó a los Nordmar.

«Y así es como acaba el legado del héroe, pues todos los que alguna vez estuvieron emparentados con él habrán muerto. Corta vida tuvo su linaje».

Marlida siguió gritando de dolor mientras el Lugarteniente continuaba insultando el legado de Bendalf. Cuanto más insultaba su legado, más iracunda se sentía Marlida, la cual debido a su grandísima ira, comenzó a soportar mejor el dolor. Cuando estuvo presa de una furia incontrolable, Marlida habló, y lo que dijo fue definitivamente su condena.

«¡Mátame si ese es tu deseo, cobarde! Pero el legado de Bendalf el Victorioso no muere conmigo. Nuestro hijo te dará caza y acabará contigo. Tú serás la presa del linaje de Heogard. Que mi amado hijo me escuche. ¡Haldred el Heredero! ¡Venga a tus padres y libera la Tierra de Norgdgian para los Nordmar!»

Cuando Morgatald escuchó ésto, su ira creció, y no lo pudo soportar. En un ataque de rabia, estranguló a Marlida hasta a muerte. Y así esta gran heroína pereció. Morgatald gritó, un alarido de odio, pues de una forma u otra, acabaría con el legado del héroe.

La batalla continuó, y los Nordmar nada pudieron hacer. Nadie logró huir de la masacre. Todos los Nordmar del sitio fueron muertos, y el Sangriento pasó largas horas empalando uno a uno todos los cadáveres en el exterior de la fortaleza, como un aviso para aquellos que osaran aproximarse a sus dominios. Y ese fue el fin para Marlida, empalada como trofeo ante las puertas de Morgagian.

Las noticias del desastre volarían por el mundo, y todos llorarían la muerte de los Nordmar del Sitio, especialmente la de Marlida Vaneda, amada del gran héroe Bendalf, que luchó hasta el final. Lo que ocurrió probaba que los Nordmar no eran invencibles, y desde entonces todos serían aún más cautos. El Lugarteniente era demasiado poderoso. Marlida sería recordada por todos, y el legado de Heogard

descansaría sobre su hijo, Haldred, quien tendría que sobrellevar la pesada carga. Había quedado huérfano siendo tan solo un niño, y ahora el Sangriento iría a por él. Pero sus padres Bendalf y Marlida lo animarían a ser fuerte, desde las alturas, allá en las estrellas.

El Legado del Héroe

Coraje era aquello que los Nordmar más respetaban. La valentía era una cualidad que tenían como lo más importante. Los cobardes no merecían ser llamados Nordmar. Por ello era que esperaban que aquellos nacidos de héroes fueran grandes líderes.

El legado del gran héroe de Cargian continuaba. Bendalf había muerto en el Bosque de Norgdir, y Marlida lo hizo ante las puertas de Morgagian. Ambos cayeron bajo el poder de Morgatald el de las Manos Sangrientas. Y este peligroso enemigo no descansaría hasta ver el linaje de Heogard destruido al completo. El hijo de los héroes aún vivía, y él sería su siguiente presa.

Haldred Heogard nació en Norgian, en los tiempos en los que Marlida y los Nordmar preparaban el asedio de Morgagian. Durante su infancia, vio lo dura que se había vuelto su madre, y en verdad ésta no le prestaba mucha atención, pues pasaba largo tiempo junto a los soldados. Y así fue que Haldred creció en un ambiente en soledad, sin padre, y con una madre ausente. Nunca estuvo inclinado a la guerra, y era algo que odiaba. En verdad, la temía. No quería tener que enfrentarse a situaciones violentas.

Cuando los Nordmar fueron a la fortaleza para sitiarla, Haldred quedó en Norgian. Por entonces aún era un niño. Tras la muerte de Marlida y el ejército de los Nordmar a manos del Sangriento, la vida de Haldred cambió. Ahora huérfano, Haldred vivió en un orfanato de Norgian junto a otros niños, pues además, quería ocultar su legado. Quería tener una vida de paz, y no estar asociado a asuntos de guerra. Pero el destino no podía evitarse, y Morgatald el de las Manos Sangrientas había puesto su ojo en él. Pues Marlida le había revelado antes de morir que el legado de Bendalf no acabaría con su muerte, pues su hijo Haldred aún vivía, y sería él quien se vengaría. El Lugarteniente tendría que darle caza.

El tiempo pasó, y al fin, el temido Morgatald se presentó con un ejército de Corruptos ante las puertas de Norgian. No hubo piedad, pues Morgatald deseaba con todas sus fuerzas destruir el linaje de Heogard. Las puertas cayeron, y los Corruptos penetraron en la ciudad, causando el caos. Los Nordmar se resistían, pero los enemigos seguían las órdenes de las Sombras, que era que debían torturar a los Nordmar para corromperlos o quebrarlos. Mientras tanto, el Lugarteniente deambulaba por la ciudad en busca de su presa, gritando su nombre.

Haldred se escondía entre los escombros, evitando ser visto por su enemigo. Tenía muchísimo miedo, pero sabía que su vida dependía de si lograba escapar o no. Se escabulló como mejor pudo, hasta que al fin logró llegar a las puertas. Morgatald lo sintió, viendo de reojo cómo un niño se escabullía entre las ruinas. Pero cuando el Lugarteniente salió de las puertas, Haldred ya corría a lo lejos. Lo único que Morgatald pudo hacer en ese momento fue gritar su nombre con rabia.

«¡Haldred! ¡No podrás correr por siempre!».

El Sangriento ordenó a un grupo de Corruptos perseguir al muchacho y darle

caza. Debían traerlo, vivo o muerto, ante los pies de Morgatald. A ser posible vivo, ya que deseaba darle muerte él mismo.

Haldred huyó hacia el sur, pues algo lo hizo dirigirse en esa dirección. Corrió lo más que pudo, y los Corruptos nunca pudieron alcanzarlo, aunque aún le seguían el rastro, y gritaban al viento palabras odiosas para aterrorizarlo aún más. Pero Haldred no se dejó intimidar y siguió huyendo, pues sabía que un niño no tenía ninguna posibilidad de resistir contra muchos Corruptos, aún menos contra el poderoso Lugarteniente. En cierto punto, Haldred se desvió hacia el oeste, y entró en el Bosque de Norgdir, y fue allí donde los Corruptos le perdieron el rastro. Los Corruptos lo buscaron entre los árboles, pero no lo encontraron. Fue dado por perdido, y no tuvieron más remedio que regresar ante su amo con las manos vacías.

La ira de Morgatald fue terrible, y en ese momento, la ciudad de Norgian volvió a caer. Los Corruptos poblaron la aún más ruinosa ciudad, y Nordmar quebrados deambulaban por las calles, siendo humillados por los Corruptos.

El Lugarteniente trató de buscar a Haldred. Usó su poder y el de los Sin Nombre para corromper a las bestias del bosque, para que lo ayudaran a encontrar a su presa. Pero pasarían muchos años antes de que se supiera qué había sido de Haldred. No murió. Más de una década pasaría hasta que se supiera algo de él.

Largos años pasaron. Rumores acerca del paradero de Haldred surgieron. Había quienes decían que huyó, mientras que otros decían que había muerto. Pero finalmente se supo la verdad, pues fue Leomard y su grupo de exploradores quienes lo encontraron.

Leomard Glander, nacido en Morgian, una ciudad de la región sureña de Morgmagian, fue un explorador de gran habilidad. Cuando tuvo edad suficiente, se unió junto a otros exploradores y formaron un grupo. Desde Morgian, decidieron ir al norte para investigar los movimientos de Morgatald. Viajaron por largo tiempo, hasta que llegaron a la ciudad de Cargian, en la región norteña de Bargmagian.

Allí en Cargian escucharon de la leyenda de Bendalf y Marlida, y de su legado. Cuando los Nordmar hablaban de Haldred, hablaban de él como alguien que quizá una vez vivió pero se perdió hacía largo tiempo, y quizá estaba muerto. Sin embargo, había quienes pensaban que el hijo de los héroes regresaría y se vengaría, y el Lugarteniente sería derrotado. Los exploradores se quedaron en Cargian por un tiempo, que se convirtió en varios años. Allí aprendieron sobre los héroes y el pasado de la esplendorosa ciudad, a la vez que mantenían la vigilancia contra el enemigo, pues la ruinosa ciudad de Norgian era ahora un enclave corrupto.

Pasaron los años, y un rumor extraño surgió. Corrieron rumores de que una gran bestia se encontraba en el Bosque de Norgdir, y fue conocida como el Lobo de Norgdir. Una bestia despiadada que cazaba a Nordmar desprevenidos y se daba un festín con su carne. Aquellos que hablaban de él decían que era un lobo tan gigantesco como un caballo, pero otros decían que eso no podía ser posible, que estaban exagerando. Fuera como fuese, el gran lobo atemorizaba a los Nordmar, y los exploradores decidieron inspeccionar el bosque para comprobar si dicha bestia realmente existía, y si era cierto, tratar de darle muerte.

Leomard y su grupo llegaron al Bosque de Norgdir tras un largo viaje, pues los rumores acerca del Lobo decían que vivía en el sur. Durante largo tiempo, los exploradores caminaron en el bosque, durante semanas, teniendo que acampar allí. En el bosque encontraron enormes pisadas, y creyeron que realmente el gran lobo existía,

pero ciertamente no era tan grande como un caballo. Era una gran bestia, pero no tanto como los rumores indicaban. Las huellas del lobo eran distinguibles de las de otros animales por su tamaño. Ciertamente, este gran animal estaba atemorizando el bosque, y era un gran depredador. Por largo tiempo siguieron las huellas, y en ocasiones les pareció escuchar el aullido de la bestia alzándose en las noches de luna llena.

Un día, llegaron a escuchar lo que interpretaron como una lucha. Oyeron gritos de lo que parecía ser una persona, y aullidos de lobo. Corrieron raudos en dirección a los sonidos, y lo que encontraron cuando llegaron fue una escena espectacular.

Un hombre se encontraba luchando contra el gran lobo, con una lanza en sus manos. El lobo era tan grande como una persona, y se abalanzaba sobre el hombre con gran rabia, dispuesto a perforarle el cuello con sus dientes para poder darse un festín de carne y sangre. Los exploradores tenían demasiado miedo como para participar en tal feroz lucha, e incluso Leomard se mantuvo al margen. Pero aquel hombre era fuerte, y acabó dando muerte a la bestia. Entre sangre y sudor, hincó su lanza en el gran lobo, y así cayó y fue muerto. El hombre sacó la lanza del cadáver del lobo, y miró a los exploradores que habían estado observando la escena.

Ellos se mantuvieron apartados y en guardia, pues no sabían si aquel hombre era amigo o enemigo. Nunca antes lo habían visto, pero Leomard creía saber quién era, pues algo en su interior se lo dijo, quizá el Señor de la Tierra se lo susurró.

«Haldred, hijo de Bendalf y Marlida. Está vivo».

Leomard le preguntó si él era Haldred, el heredero de los héroes. El hombre clavó la lanza en el suelo y lo miró. Se acercó a él lentamente. No tenía una actitud amenazante, sino más bien de serenidad y tristeza. El hombre se acercó a Leomard, y asintió con la cabeza, y así admitió que él era el hijo perdido.

De esta manera fue como Haldred fue encontrado. Los exploradores estaban muy contentos de haber hallado al héroe perdido, pero Haldred no se sentía bien recibiendo tales halagos, y respondía de forma seria. Leomard le instó a que contara su historia, qué pasó exactamente cuando huyó de Morgatald hacía tantísimos años, cuando la ciudad de Norgian volvió a sucumbir a la corrupción. Haldred les dijo que les contaría su historia, pero debían caminar hasta su hogar, que estaba en un sitio donde la corrupción no llegaría, un sitio donde se encontraba una gran maravilla.

Así fue como los Nordmar encontraron de nuevo a Haldred, y fue dicho que todo ésto había sido orquestado por Anmatar Norgdmar, quien utilizó al gran Lobo de Norgdir para guiar a Leomard y los exploradores hasta Haldred. Durante largo tiempo caminaron, pues las maravillas del Bosque de Norgdir eran espléndidas, y había algo particular que todos debían conocer. Durante el trayecto, Haldred les contó su historia.

«Huí, es cierto. No tenía más remedio. Era tan solo un niño, no podía enfrentarme a los Corruptos o al Lugarteniente. Fui una víctima de la ira del Sangriento por ser hijo de mis padres. Jamás pedí ser conocido y considerado un héroe. Jamás he deseado esta vida, pero es la vida que me ha tocado vivir. Algo guió mis pasos, el gran Virtuoso me habló. Corre hacia el sur, decía. No mires atrás, solo corre, pues es muy importante que vivas. Éstas fueron sus palabras, y yo lo seguí. En cierto momento me dijo que girara hacia el oeste y me internara en el bosque. Me perdí, y gracias a ésto, pude despistar a los Corruptos. Caminé durante largo tiempo, muchos días con gran miedo caminando entre los árboles. Pero al final, el cuerpo se acostumbra. El Bosque de Norgdir se convirtió en mi hogar. Continué caminando, sin saber dónde podría establecerme. El Señor de la Tierra me acompañó durante todo ese tiempo, guiando mis

pasos y reconfortándome. Y así fue como acabé encontrando el árbol más maravilloso del mundo entero».

Y mientras Haldred contaba su historia, al final, llegaron a un grandioso claro, y allí en el centro se encontraba un árbol majestuoso, un árbol como nunca antes nadie había visto. Éste era el Pernan, la Réplica de Norgdgian, el árbol maravilloso que daba vida al mundo, más antiguo que todo lo demás. Los exploradores no entendían la magnificencia de tal árbol, pues era de una gran inmensidad, y desprendía un aura de tranquilidad que todos fueron capaces de sentir. Y así fue que Haldred explicó que cuando encontró este gran árbol, decidió asentarse cerca.

«Cerca de este árbol maravilloso fue donde decidí asentarme. Sentí que el gran Anmatar Norgdmar deseaba que estuviera cerca de este árbol, como si él me hubiera traído hasta aquí. Y así fue que no muy lejos de aquí, construí mi casa de madera. Y el río Melren fluye desde las montañas del norte, y gracias a él es que puedo calmar mi sed. Cerca de la Maravilla de Norgdir estoy a salvo, y durante todos estos años, he vivido en paz en este bosque, que se ha convertido en mi hogar».

Los hombres entraron en la casa de madera de Haldred. Era un lugar muy acogedor. Haldred les dio comida, y todos disfrutaron de un festín, y cantaron canciones y celebraron el encuentro. Fue al final de la noche cuando Leomard le preguntó a Haldred si regresaría y se vengaría del Lugarteniente. Haldred se puso serio, y la respuesta que dio no fue la que los exploradores esperaban.

«No tengo ninguna intención de abandonar el Bosque de Norgdir. No quiero enfrentarme a Morgatald. Yo no soy ningún héroe. Soy tan solo un Nordmar. El Virtuoso me ha guiado hasta la Maravilla. Aquí quiero permanecer hasta el fin de mis días».

Los exploradores se sintieron desanimados y decepcionados. Leomard intentó convencerlo, pues todos los Nordmar tenían esperanzas de que el gran heredero de los héroes regresaría y pondría fin al terror de Morgatald. Viendo que Haldred no cedía, Leomard decidió que no podían quedarse más en aquel lugar. No había nada que hacer. Si Haldred no iba a ayudar a los Nordmar a derrotar al Lugarteniente, sería mejor que no gastaran más del preciado tiempo en intentar convencerlo. El Lobo de Norgdir estaba muerto. La tarea por la que habían viajado al bosque estaba concluida. Haber encontrado a Haldred había sido una casualidad. Ahora era el momento de marcharse.

Así, los exploradores salieron de la casa de Haldred, y el último en salir fue Leomard. Le deseó la mayor suerte del mundo, y así marchó junto con los demás exploradores. Haldred salió de su casa y los miró desde el portal, pensativo. Y así, tras unos minutos, Leomard pudo escuchar los gritos de Haldred desde la lejanía. Corría hacia ellos, llamando su nombre. Los exploradores se dieron la vuelta, y observaron como Haldred se aproximaba hacia ellos con premura. Y cuando llegó ante ellos, habló.

«Iré con vosotros».

Así fue como Haldred se unió al grupo de exploradores de Leomard, y juntos caminaron largas jornadas por el Bosque de Norgdir. Caminaron, y llegaron a las lindes del bosque. Y allí, Haldred se paró, no queriendo continuar. Leomard lo animó, pues había caminado tanto, que tan solo estaba a un paso de salir del bosque. Haldred miró los árboles, aquellos que lo habían protegido por dieciséis años de su vida. Había dejado atrás su hogar cerca de la Maravilla, y una vez saliera del bosque, estaría expuesto al peligro y a la ira del Sangriento. Pero no había marcha atrás. Haldred suspiró y caminó hacia delante, saliendo, por fin, del Bosque de Norgdir.

El grupo caminó por mucho tiempo, pues decidieron ir hasta Cargian, hogar natal del gran héroe Bendalf, padre de Haldred. Allí sería donde la leyenda comenzaría de nuevo, donde el gran Haldred ganaría renombre. Y así ocurrió, pues cuando llegaron a Cargian y los Nordmar supieron que Haldred iba con ellos, lo consideraron un milagro, y clamaron por el héroe que había regresado. Clamaron tanto, que la noticia del retorno de Haldred pronto llegaría a oídos de Morgatald el de las Manos Sangrientas.

La llegada de Haldred a Cargian se celebró por largo tiempo, y los Nordmar recuperaron la esperanza. Pero el Lugarteniente no dejaría que esta alegría se extendiera. El plan del Sangriento fue muy cruel.

Morgatald fue él solo hasta las mismísimas puertas de Cargian, y allí los guardias dieron la alarma. El Lugarteniente no tenía intención de atacar. Allí, lo único que hizo fue gritar el nombre de Haldred. Era una llamada, pues Morgatald quería desafiarlo. Gritó, y al fin, Haldred apareció en las murallas. Respondió a su llamada y le preguntó lo que deseaba. Y Morgatald respondió.

«Hijo de Heogard, al fin has dejado de ocultarte en tu escondite. Te desafío a un duelo en la explanada de Norgmagian. Acepta, y si me derrotas, desistiré de mi tarea. Recházalo, y serás visto como un cobarde por los tuyos. Tú eliges». El Lugarteniente rio.

Haldred trató de mantenerse firme y ocultar su miedo. Sabía que ésto pasaría, pero no esperaba que fuera de esta forma. No esperaba tener que enfrentarse a Morgatald en un duelo, sino en la batalla. Haldred no tuvo más remedio que aceptar, pues la presión de los Nordmar que lo veían como un héroe era demasiada. Y así fue como se acordó una fecha en la que los dos adversarios debían encontrarse en la explanada para el duelo.

Durante el tiempo de espera, Haldred deseaba a la vez que el día llegara y que no llegara. Por supuesto, no quería que llegara porque sabía que podría morir, pero también quería que llegara, porque esa espera ante la muerte era insufrible. El tiempo pasó, y la tan ansiada y desdichada fecha llegó. Haldred cabalgó hasta la explanada de Norgmagian, acompañado de los exploradores y demás soldados, incluido Leomard. Fue escoltado, ya que temían tanto a los Corruptos que pudieran encontrarse por el camino, como a traición por parte del Lugarteniente. El viaje ocurrió sin problemas, y finalmente llegaron al lugar establecido.

Una vez llegaron a la explanada de Norgmagian, allí vieron la terrible figura del Lugarteniente. Morgatald el de las Manos Sangrientas los esperaba, completamente solo. Cuando vio que Haldred venía acompañado, rio. Haldred y los demás desmontaron de sus caballos, pero solo Haldred avanzó hasta el Lugarteniente.

Ambos se miraron por unos instantes, y Morgatald asintió, para después alejarse de Haldred. Se alejó de él unos pasos, y seguidamente hizo una educada reverencia, claramente una burla ante los buenos modales en los duelos. Haldred agarró su espada, y Morgatald también. Ambos corrieron el uno al otro, y la lucha comenzó.

Haldred parecía tener ventaja, pero eso era quizá porque Morgatald tan solo se estaba divirtiendo. Dejaba que Haldred fuera agresivo, y lo provocaba con su risa psicópata. En ocasiones, Morgatald contraatacaba, burlándose de él, y Haldred debía protegerse con mayor ahínco. Y entonces Morgatald retrocedía y se dejaba atacar. Ciertamente, era un juego para él. Haldred se enfureció, pues sentía que estaba humillándolo, y tal fue su ira y su rapidez con la espada, que llegó a sobreponerse a las defensas de Morgatald y hacerle un pequeño corte en un brazo.

El juego había terminado. Cuando ésto ocurrió, ambos dejaron de atacar por un momento. Morgatald se miró el rasguño, y seguidamente miró a Haldred. Arrojó la espada al suelo, y lanzó un grito al cielo, un grito terrible. Su rabia había despertado. Morgatald se abalanzó contra Haldred, que intentó golpearlo con su espada. Pero el Lugarteniente estaba frenético, y agarró su espada por el filo con sus manos, sin importarle las heridas. Le arrancó a Haldred la espada y la arrojó lejos. Seguidamente, se abalanzó sobre él y lo tiró al suelo. Los exploradores miraban horrorizados, pero Morgatald lo dijo todo con sus ojos, pues si los aliados intentaban detenerlo, entonces no solo mataría a Haldred, sino a todos los demás. Haldred gritaba de dolor mientras Morgatald lo tenía arrodillado. Lo siguiente que ocurrió fue terrible. Morgatald le agarró el brazo derecho, el brazo de la espada y comenzó a tirar de él, tan fuertemente que al final acabó desgarrando la carne, y entre alaridos de dolor, le arrancó el brazo. Haldred gritaba y lloraba de dolor, tirado en el suelo, mientras la sangre brotaba de la herida de su amputada extremidad, mientras Morgatald alzaba el brazo como símbolo de su victoria.

«Yo soy el desgarrador, la sangre fluye por mis manos. Mía es la furia, la fuerza y el poder. Ahora, hijo de héroes, sufre. Lárgate por donde has venido. Nos volveremos a ver». Morgatald arrojó el brazo a la tierra y rio, y seguidamente, dio media vuelta y se marchó.

En ese momento, los exploradores corrieron a socorrer a Haldred, quien aún gritaba y lloraba de dolor, con la sangre encharcando el suelo. Los exploradores lo agarraron y Leomard le hizo un torniquete. Ambos se miraron a los ojos, y Leomard pudo ver el miedo y el terror en los ojos de Haldred. Estaba tan atemorizado y destrozado que no sabía si lograría vivir. Rápidamente, los exploradores lo subieron a un caballo y partieron rumbo a Cargian. Su brazo quebrado fue llevado por los exploradores, pues aunque era irrecuperable, no querían dejar parte de su mutilado cuerpo en la tierra de la ruina.

El viaje a Cargian fue largo, pero Haldred lograría sobrevivir. Allí en Cargian fue curado, y tras largo tiempo en los salones de curación, pudo reponerse. Sin embargo, el brazo no podría ser recuperado, por lo que ahora tan solo tenía el brazo izquierdo. Ya no podría usar la espada con la habilidad que antaño había tenido, pues su mano de la espada era la derecha. Al haberle arrancado el brazo, lo había dejado indefenso, no solo en cuanto a la espada, sino también en cuanto a su honor.

Tras ésto, Haldred fue despreciado por los Nordmar, como un héroe fallido y fracasado. Nadie se tomaría en serio el legado de Bendalf, y muchos decían que era una suerte que el Victorioso estuviera muerto, ya que así no tendría que ver al fracasado de su hijo. Los Nordmar le dieron la espalda y dejaron de confiar en él. Ya nadie tenía confianza en que Haldred pudiera acabar con el Lugarteniente. Solo Leomard siguió creyendo en él, a pesar de que también era realista, y sabía que tras aquella lucha y su desenlace, Haldred jamás podría derrotar al enemigo. Nadie querría tener descendencia con él debido a ésto, y así, el legado de Heogard terminaría eventualmente de esta manera tan pronta.

Durante muchos años, hubo una relativa paz vigilante. Fueron años donde Morgatald no dio señales, pero Haldred jamás dejaba de sufrir por las consecuencias de su lucha. Con el paso del tiempo, se sentía más y más fracasado, un deshonor para su apellido y el recuerdo de lo que sus padres fueron, héroes. Y no solo eso, pues Haldred comenzó a sentir resentimiento por los Nordmar, que lo humillaban y hablaban mal de

su persona. Haldred poco a poco se volvió más y más solitario y depresivo, y tan solo Leomard lograba, de vez en cuando, poder hablar con él.

Así, tras muchos años, hubo noticias de un levantamiento sombrío en la ciudad de Targian. Los Sin Nombre estaban expandiendo su poder, y la corrupción surgió de forma más poderosa en esa ciudad. Pero aún resistiría, pues los Nordmar eran fuertes.

Años pasaron, y la tristeza de Haldred se convertía cada vez más en resentimiento. Así, decidió hacer lo que muchos hubieran considerado una locura. Cabalgó raudo hacia el sur, hasta las mismísimas puertas de Morgagian, la fortaleza del Lugarteniente. Su intención era enfrentarse a Morgatald, pero no en duelo, sino con la palabra. Deseaba entablar conversación con él, y poder desahogarse. No sabía en qué acabaría tal acción, pero era algo que su mente le pedía.

Una vez allí, Haldred pudo observar los esqueletos empalados de aquellos Nordmar que antaño sitiaron la fortaleza por un breve tiempo. Sabía que entre ellos se encontraba su madre, Marlida. Guiado por una extraña sensación, quizá causada por el Virtuoso, se acercó al esqueleto que en verdad era el de su madre, y así la recordó y la honró. Seguidamente, se dirigió a las puertas, y gritó el nombre de Morgatald. Los Corruptos vigilantes no lo atacaron, pues el Lugarteniente supo de la llegada de Haldred, y les ordenó no atacar. Al poco tiempo, Morgatald apareció ante él. Se aproximó lentamente y le dio la bienvenida, preguntándole qué era lo que deseaba.

«¿Por qué me hiciste esto? Hubiera sido mejor haberme matado. Soy repudiado por los míos por lo que me hiciste. Puedo ver su desprecio en sus rostros y sentirlo con sus palabras. No puedo ni siquiera ser un rival digno, pues no tengo la misma agilidad con las armas con el brazo isquierdo. ¿Era éste el destino que pensaste para mí en aquel momento? ¿Una vida de sufrimiento, donde el resentimiento por los Nordmar creciera cada año?». Morgatald rio. Caminó a su alrededor, y habló.

«Eres valiente por atreverte a venir hasta mi fortaleza y hablarme en ese tono. Eres un enemigo fuerte de espíritu, a pesar de que no seas tan poderoso como tus antepasados».

La conversación no fue de larga duración. Morgatald lo alabó discretamente, sin dejar de recordar su debilidad, y ésto le hizo a Haldred pensar. Comenzó a tener sentimientos muy negativos hacia los Nordmar, pero no quería caer en los trucos del Lugarteniente. Finalmente, encolerizado por la actitud de Morgatald, montó de nuevo en su caballo, y regresó a Cargian. El Sangriento lo observó desde la distancia, con una sonrisa malévola, pues ciertamente estaba arruinando la reputación de su enemigo.

El tiempo pasó, y un día, los vigilantes de Cargian dieron la alarma, pues vieron al temido Lugarteniente acercarse. Los arqueros se prepararon para el ataque, pero Morgatald estaba solo. Se detuvo ante las puertas de la ciudad, y comenzó a llamar a Haldred. Esta vez, Haldred no se presentó ante él en las murallas, sino que ordenó abrir las puertas para poder salir. Iba a dialogar con su enemigo cara a cara. Cuando Haldred estuvo ante él, Morgatald habló, y lo que le propuso sorprendió a todos.

«Haldred, con el tiempo, he llegado a tenerte cierto aprecio. Legado de héroes, heredero de Heogard, por largo tiempo he deseado darte muerte. Pero ahora vengo a ofrecerte otro desenlace. Únete a mí. Los Nordmar te han dado la espalda, te han repudiado y humillado, llamándote cobarde y creyéndote no digno de portar el apellido de tu padre. Son unos necios. Yo sí te valoro, y sé que como descendiente de aquel que más odié, eres capaz de grandes cosas. Únete a mí, y juntos dominaremos este mundo».

Los Nordmar estaban perplejos, pero Haldred no se mostraba sorprendido.

Muy en el fondo, las palabras de Morgatald lo consolaron. Por largos años, su resentimiento hacia los Nordmar que lo consideraban un fracasado fue creciendo, y el poder de la corrupción actuaba en él. Deseaba unirse al Lugarteniente, y poder vengarse de todos los malos tratos que había recibido durante tantos años. Pero algo en su interior le decía que no podía hacer eso. No podía traicionar a su mundo, pues así traicionaría también al Señor de la Tierra, aquel que lo había guiado hacia la salvación cuando tan solo era un niño. Haldred se acercó a Morgatald, lo miró a sus terribles ojos, y resistiendo ante todo miedo, habló, y así dictó su sentencia.

«Mi madre una vez me dijo que mi padre juró matarte. Y yo seré quien cumpla el juramento».

Morgatald sonrió, su sonrisa diabólica, y rio. Sabía que éste iba a ser el desenlace, pues no esperaba que Haldred se uniera a él, pues la humillación que sufriría por parte de los Nordmar sería incluso más extrema. Y no tenía ninguna intención de compartir su poder. Haldred debía morir.

«Pero hoy no». Éstas fueron las últimas palabras del Lugarteniente.

Tras ésto, Morgatald se fue. No ocurrió ninguna lucha en ese momento, pues el Sangriento reservaba un destino para Haldred similar al que tuvo su padre. Pero aún habría de pasar tiempo para que esto sucediera.

Haldred continuó viviendo en Cargian. Noticias del sur decían que la ciudad de Targian estaba cada vez más corrompida. Así, Leomard y los exploradores decidieron ir hasta la ciudad de Morgian, su ciudad natal, en Morgmagian, para estar más cerca de la ciudad en peligro y ayudar si fuera necesario. Haldred no podía luchar por su condición, y tampoco tenía motivación para ir con ellos, por lo que permaneció en Cargian. Leomard y Haldred se despidieron, y aunque Haldred lo hizo sin apego, Leomard sí esperaba de corazón volver a encontrarse.

Pasaron unos años de vigilancia, pero eventualmente, la ciudad de Targian sucumbió a la corrupción. Ocurrió lentamente, pero al final, el conflicto estalló, y hubo batalla, pues los Nordmar intentaron aplacar a los Corruptos, pero fue imposible. Leomard y los exploradores acudieron en ayuda de los Nordmar, pero no había nada que hacer. Durante años, los Nordmar metían en prisión o exiliaban a los Corruptos que surgían, pero con el tiempo, éstos fueron ganando poder, y se enfrentaron a los Nordmar, quienes no tuvieron más remedio que huir de la ciudad, o serían torturados hasta que se corrompieran, se quebraran o murieran. Leomard y los exploradores se retiraron de nuevo a Morgian, donde estuvieron un tiempo, para asegurarse de que los Corruptos no intentaban nada en esa ciudad.

Unos años pasaron, y corrió un nuevo rumor de que una gran bestia se encontraba en el Bosque de Norgdir. Era un jabalí, similar al cual el gran Bendalf tuvo que enfrentarse. La historia parecía repetirse. Leomard y los exploradores regresaron a Cargian, pues querían dar caza a la bestia, y también volver a ver a Haldred. Una vez allí, Leomard se encontró con Haldred, el cual seguía con su vida normal. Pero Leomard sintió algo diferente en él.

Leomard observó que Haldred tenía armas en su casa, y parecía que había estado practicando la lucha con su brazo izquierdo. Haldred había sentido la llamada, pues debía ser él quien acabara con el nuevo Jabalí de Norgdir, y así repetiría la hazaña de su padre, y podría conseguir el respeto de los Nordmar. Haldred y Leomard conversaron sobre ello, y aunque Leomard no estaba seguro de ésto, acordaron que Haldred iría con los exploradores para cazar a la bestia del bosque.

Así, tras un tiempo, finalmente llegó el día en el que los exploradores, junto con Leomard y Haldred, fueron al Bosque de Norgdir para cazar a la bestia. Haldred portaba una lanza, y ciertamente había logrado ganar cierta agilidad con el brazo izquierdo, aunque no como antaño tuvo en el brazo derecho. Los exploradores inspeccionaron el terreno y siguieron las huellas que claramente pertenecían a un gran jabalí. En cierto punto, las huellas parecían dirigirse en muchas direcciones, como si el animal hubiera dado marcha atrás e ido por diferentes caminos. Los exploradores decidieron separarse, acordando gritar si alguno encontraba a la bestia. Y Haldred quedó solo.

Con mucha cautela, Haldred se deslizó entre las caídas hojas de los árboles, en posición de ataque con su lanza. De repente, el sonido de las hojas fue acrecentándose, pues algo estaba corriendo hacia él. Un rugido sonó, y el gran Jabalí de Norgdir apareció ante él, y con tal rapidez se abalanzó hacia Haldred, que éste no tuvo tiempo de reaccionar. La bestia lo arrojó al suelo, pero Haldred utilizó la lanza para protegerse. Con mucho esfuerzo logró incorporarse, y con un solo brazo, movía la lanza con tal agilidad, que lograba atacar y herir al animal a la vez que protegerse de sus fieras embestidas. La lucha fue intensa, pero finalmente, Haldred logró sobrepasar a la bestia, y acabó atravesándola con la lanza. El jabalí fue muerto, y así Haldred logró probar su valía, pues había logrado matar a la gran bestia usando solo su brazo izquierdo.

Entonces, de repente, se escuchó el sonido de unos pasos. Mientras Haldred observaba el cadáver del jabalí y se disponía a extraer la lanza, el sonido de unos pasos acelerados se acercaba hacia él. Cuando Haldred se dio la vuelta, no pudo reaccionar, pues un puño lo golpeó en el rostro, haciéndolo caer al suelo, soltando la lanza. Morgatald el de las Manos Sangrientas había hecho acto de presencia. Haldred estaba tirado en el suelo, indefenso, con la cara ensangrentada. El Lugarteniente se aproximó hacia él, con su risa malévola. No dejaría que se levantara. Gritos terribles se oyeron por el bosque, y los exploradores los escucharon. Pero cuando llegaron hasta Haldred, ya era demasiado tarde.

Leomard y los exploradores encontraron a Haldred con el cuerpo quebrado y lleno de sangre, pues brotaba de diversas partes. No podía incorporarse, pues parecía tener múltiples traumatismos. Temblaba de frío, pues su fin estaba cerca. Había perdido demasiada sangre, y su cuerpo estaba demasiado roto. Los exploradores lo miraron con tristeza.

Leomard se aproximó a él. Haldred lloraba, con sus últimas fuerzas. Leomard agarró su cabeza con cuidado para que pudieran mirarse a los ojos. Vio sus lágrimas caer por el rostro ensangrentado, tornándose de color rojo. Con sus últimas fuerzas, Haldred dijo unas últimas palabras a Leomard, algo que él debería cumplir en su honor.

«Acaba el trabajo. Cumple el juramento. Te lo suplico».

Leomard asintió. Haldred le pidió que fuera él quien diera muerte a Morgatald, para así poder cumplir el juramento de Bendalf. El hijo de Heogard no pudo cumplir el juramento del padre, y con su muerte, el linaje acabó. Haldred murió en el Bosque de Norgdir en aquel momento, junto al cadáver del nuevo Jabalí de Norgdir, con la lanza en el suelo, tras haber sido destrozado por el Sangriento, que no usó ningún arma para quebrarlo, pues solo utilizó sus propias manos. Morgatald el de las Manos Sangrientas había manchado sus manos con la sangre del último heredero.

Los exploradores no podían trasladar el cuerpo de Haldred hasta Cargian, pues el viaje era largo. Así, de la misma forma que acabó su padre, hicieron una gran pira en

el Bosque de Norgdir, en el lugar del terrible suceso, y allí quemaron su cadáver. Honraron la memoria de Haldred, el último heredero del linaje de Heogard, un linaje corto, pues el Lugarteniente lo hizo sufrir por largos años. Cuando su cuerpo estuvo incinerado, un viento sopló en el bosque, proveniente del Virtuoso, y sus cenizas fueron esparcidas entre las hojas. Allí descansaría Haldred, junto a su padre Bendalf, por siempre en el Bosque de Norgdir.

Tras ésto, los exploradores regresaron a Cargian, y allí contaron lo que había ocurrido. Los Nordmar se entristecieron por la muerte de Haldred, y cuando supieron de su hazaña con el gran jabalí, volvieron a tenerle estima. Se sintieron avergonzados por haber dudado de él, pero ya era demasiado tarde, pues Haldred estaba muerto. Pero su recuerdo no moriría, y Haldred Heogard sería recordado y honrado a través de los siglos, como un héroe que podría haber logrado grandes hazaños, pero que tuvo que vivir una vida de sufrimiento por culpa del Lugarteniente.

Leomard no olvidaría la promesa que le había hecho a Haldred antes de morir, pero no sabía cómo podría llevarla a cabo. No se consideraba rival para el Lugarteniente, y ahora cargaba con la responsabilidad que los héroes le habían asignado. Con el paso del tiempo, empezó a echar de menos su ciudad natal, Morgian, por lo que iría allí. Vivió en Morgian por unos años, y allí rehizo su vida. Conoció a una mujer llamada Nia Agata, con la que tuvo una relación amorosa. Y así fue como tuvieron una hija, a la que dieron el nombre de Andar. Su vida era tranquila, pues el Lugarteniente no se mostraba, y los Corruptos parecían encontrarse en vigilancia.

Cuanto más pasaba el tiempo, más le carcomía a Leomard la promesa que le había hecho a Haldred. Como buen Nordmar, no podía darle la espalda a este hecho. No podía vivir su vida sin haber intentado cumplir el juramento. Pero tenía miedo, pues sabía que Morgatald era demasiado poderoso, y un enfrentamiento con él no acabaría bien. Aun así, y con todo el pesar de su corazón, años después, decidió que había llegado el momento de hacer frente al Lugarteniente, y así cumplir su promesa, y no decepcionar al legado de Heogard.

Leomard volvió a convocar a los exploradores, y les dijo lo que se proponía hacer. Sus amigos lo consideraron una grandísima imprudencia, pero Leomard estaba decidido a intentarlo, pues prefería morir en el intento a vivir siendo un traidor a sus palabras. Así, Leomard junto con sus amigos exploradores marcharon hasta Morgagian. No todos los exploradores fueron, pues Leomard les dijo que el juramento no era su responsabilidad, y podían decidir si acompañarlo o no. Quien fuera con él, lo haría por su propia voluntad. Hubo quienes decidieron no ir por considerarlo una muerte segura, pero tanto Leomard como los otros exploradores que sí decidieron ir, lo entendieron.

Cabalgaron desde Morgian hasta la fortaleza del Lugarteniente, y una vez allí, Leomard alzó la voz y llamó a su enemigo. Morgatald el de las Manos Sangrientas salió de la fortaleza, dispuesto a enfrentarse a su adversario, pues sabía a qué había venido. Los exploradores quedaron atrás, pues estaban aterrorizados. Tras un intercambio de intenciones, la lucha comenzó.

Morgatald jugaba con Leomard, pues éste no era rival para él. A pesar de su gran habilidad, Leomard no estaba a la altura. Cuando el Lugarteniente se cansó de juegos, lo atacó frenéticamente, y así fue que le asestó un golpe mortal. Leomard fue herido de gravedad, mas no muerto, y en ese instante, algunos de los exploradores desenvainaron las espadas y corrieron a ayudar a su compañero, mientras que otros huyeron del lugar, tal fue el terror que vieron. Al ver que iba a tener que enfrentarse

contra más adversarios, el Sangriento luchó con todo su potencial. Al final de la batalla, tan solo él quedó en pie, rodeado de cadáveres. Leomard y todos los exploradores que lucharon contra él acabaron muertos.

El Lugarteniente no se molestó en empalarlos él mismo, sino que ordenó a los Corruptos que lo hicieran. Y así, todos ellos quedaron empalados en la entrada de las murallas de Morgagian, junto a todos aquellos Nordmar que hacía muchos años habían osado sitiar la fortaleza. De ellos ya tan solo quedaba el esqueleto, y entre ellos se encontraba Marlida, la madre de Haldred. Así quedaron, expuestos como un horror y un aviso a aquellos que intentaran desafiar a Morgatald el de las Manos Sangrientas.

Los Nordmar siempre recordarían a Leomard y los exploradores, por sus grandes hazañas y su relación con Haldred del linaje de Heogard. Grandes hombres todos ellos, pero en especial Leomard, pues fue el más valiente de todos, aquel Nordmar tan leal que murió intentando cumplir el juramento de su amigo, aquel que nunca le dio la espalda incluso cuando todos los demás se la habían dado. Leomard Glander pasaría a la historia como el hombre honrado que fue, y sería recordado hasta el fin de los días.

Los Descubrimientos del Árbol

El legado de los héroes antiguos había terminado, pero había algo que el heredero había descubierto, que sería de gran importancia para el mundo en los siglos venideros.

El mundo sufría la pérdida del linaje de Heogard, y con la muerte de Leomard y los exploradores, hubo aún más tristeza. Pero no todo era desesperanza. La hija de Leomard y Nia, llamada Andar, sería de gran importancia para el conocimiento de la Maravilla del Bosque de Norgdir.

Andar Glander nació en Morgian, en tiempos en los que su padre aún vivía. Cuando ella era aún una niña, Leomard decidió ir a Morgagian a cumplir el juramento que le había hecho a Haldred antes de morir. Sin embargo, allí tan solo encontró su muerte a manos de Morgatald el de las Manos Sangrientas. Por largo tiempo hubo una relativa paz, y la infancia de Andar pasó sin apenas situaciones violentas.

Ella recordaba lo que su padre le había contado acerca del Bosque de Norgdir, y el maravilloso árbol que allí se encontraba. Su madre Nia no lo había visto, y cuando su padre murió, el tema del árbol quedó en el olvido, pero no al completo. Desde su infancia, Andar tendría un gran interés en visitar aquel fantástico árbol, y descubrir sus secretos. Pero tendría que esperar a ser adulta para ello.

Los años pasaron, y Andar creció, a la misma vez que la corrupción en Morgian. Los Corruptos crecían en poder, y en cierto momento, llegaron a sobreponerse a los Nordmar, y hubo batalla en Morgian. Allí participaron tanto Andar como su madre Nia, y tristemente, la madre sucumbió ante las torturas de los Corruptos. Allí en la ciudad fue capturada, y su cuerpo no resistió al dolor. Los Corruptos fueron finalmente aplacados, y la ciudad de Morgian resistió, pero las pérdidas eran irrecuperables, pues muchos Nordmar habían sido quebrados, y otros muchos muertos. Andar, ahora huérfana, lloró la pérdida de su madre. Ahora tenía que valerse por sí misma.

No por mucho tiempo Andar estaría sola, pues allí en Morgian conoció a quien sería su pareja sentimental, llamado Hancar Merard. Juntos compartieron aventuras por el mundo. Así fue como unos pocos años después del alzamiento corrupto, ambos decidieron hacer un viaje al Bosque de Norgdir para ver la Réplica del Pernan en

persona.

El viaje fue largo, pues la ciudad de Morgian se encontraba en el sur, pero fue una travesía tranquila, donde no hubo encuentros con Corruptos. Eventualmente llegaron al bosque, y allí continuaron caminando en dirección a la Réplica. Se decía que podían encontrar el camino debido a que el gran Anmatar Norgdmar, el Señor de la Tierra, guiaba sus pasos. Y así fue como finalmente llegaron a observar la Maravilla de Norgdir, y del mundo entero.

Allí estaba, la inmensa Réplica del Pernan, el árbol maravilloso que daba vida al mundo, tan gigantesco, cuyo tronco necesitaba de muchos hombres para ser rodeado, y se alzaba imponente hacia el cielo. Su aura daba tranquilidad a aquellos que se aproximaban a él. Las bellas hojas caían a la luz del sol, cubriendo el suelo, y el paisaje era excepcionalmente hermoso.

Andar y Hancar inspeccionaron el árbol, y estaban maravillados. Vivieron cerca del árbol por un tiempo, en la que antiguamente había sido la casa de Haldred, que aún se mantenía en pie a pesar de ser de madera y del paso de los años.

Allí estudiaron el árbol, y llegaron a la conclusión de que poseía un gran poder. Sentían que era esencial para la prosperidad del mundo, y pensaron que debía ser protegido contra todo mal. Quedaron allí durante un tiempo, e hicieron dibujos del árbol, examinando sus distintas partes, y también recogieron hojas y las guardaron, llevándolas consigo. Así, Andar fue de las Nordmar más sabias que jamás existieron, y pocos se interesarían tanto por la Réplica como ella lo hizo. Quizá influenciada por su padre Leomard y por Haldred, a quien no pudo conocer en persona, pero de quien mucho sabía gracias a lo que su padre le había contado con el paso de los años.

Tras un tiempo de largo estudio, la pareja decidió regresar a Morgian. El viaje de vuelta fue largo, igual que el de ida, pero no tuvieron mayores problemas para llegar a su ciudad natal. Se despidieron de la casa de madera de Haldred, honrando al heredero muerto, y así dejaron atrás la Maravilla de Norgdir y el hermoso bosque. Tras llegar a Morgian, allí quedaron, y no volvieron a viajar.

Los conocimientos sobre la Réplica que Andar descubrió se esparcieron entre los Nordmar, pero no los consideraban de gran importancia en esos momentos. Habrían de pasar siglos para que fueran tomados en cuenta, y la figura de Andar cobrara la importancia que merecía.

Pasaron años, en los que los Nordmar del norte se volvieron poderosos. La ciudad de Cargian era esplendorosa, y llevó a cabo una gran tarea, que era reclamar Bargmagian. Así, el ejército de Cargian llegó hasta la corrupta ciudad de Lorgian, y el enemigo no pudo resistir. Lorgian fue reclamada por los Nordmar, y muchos de los Corruptos fueron encarcelados o exiliados, y aquellos más violentos acabaron convertidos en cadáveres.

La prosperidad de los Nordmar continuó creciendo. En el sur, en la región de Morgmagian, la ciudad de Dirgian construyó un magnífico puerto, con muchos navíos. Esta ciudad se encotnraba al este, muy cerca de la costa del mar, teniendo al oeste el Lago Menaster. La ciencia de la navegación comenzaría a desarrollarse en estos momentos, pero aún no estaba lo suficientemente avanzada como para hacer largas travesías en el océano.

Éstos fueron años de tranquilidad para Andar y Hancar, quienes llegaron a tener un hijo, pero su nombre se perdió en la historia, pues la vida de la familia se truncaría poco después. Morgatald el de las Manos Sangrientas había puesto su mirada

en Morgian, y allí fue hacia donde dirigió todas sus fuerzas.

La ruina llegó a la ciudad de Morgian. Los Corruptos surgieron en la ciudad, y también llegaron desde fuera, desde Targian. Muchos Nordmar intentaron huir hacia el este, hacia la ciudad de Dirgian, lejos del conflicto, protegida por el gran lago. Pero era un camino largo y difícil. Muchos Nordmar que huyeron fueron en dirección al lago, para tratar de huir nadando, pero eso acabaría siendo su muerte, ya fuera por las flechas de los Corruptos, la influencia sombría, o el agotamiento físico.

La ciudad de Morgian cayó bajo el dominio del Lugarteniente, y con su caída, la familia de Andar también encontró su final. Fue un trágico final, pues Andar y el hijo murieron, a pesar de que Hancar trató de protegerlos. Andar fue torturada, pues los Corruptos trataron de quebrarla, y para ocasionarle más dolor, mataron a su hijo delante de ella. Hancar observaba la escena, sufriendo por lo que le estaban haciendo a su querida Andar, que deseaba que su sufrimiento pudiera acabar. Y acabó, pues el benevolente Anmatar Norgdmar le concedió la dulce muerte, tras haber escuchado sus súplicas. Andar murió, y Hancar quedó devastado por la muerte de sus seres queridos. Hancar sobrevivió a la conquista, pero su destino fue más oscuro, pues se decía que el mismo Morgatald ordenó llevarlo a la oscura Fortaleza de Morgagian, y ya nunca más se supo nada de él. Nadie volvió a verlo jamás, ni vivo ni muerto.

Tras la conquista, los Corruptos quemaron los cadáveres de los Nordmar muertos, y entre ellos, el de Andar. Se decía que un viento proveniente del Señor de la Tierra hizo que sus cenizas volaran desde la caída ciudad hasta el Bosque de Norgdir, y más allá, hasta la mismísima Réplica del Pernan. Y así fue que el espíritu de Andar viviría ligado a la Maravilla de Norgdir, por siempre, hasta el fin de los días.

En estos tiempos tan antiguos, los Nordmar no le daban mucha importancia al conocimiento de la Réplica, y por eso no le dieron gran importancia a Andar. Pero con el paso de los siglos, su nombre resonaría en los confines del mundo, como aquella sabia del pasado que había mostrado un interés inusual por el maravilloso árbol. Los conocimientos que Andar descubrió serían de gran ayuda para los Nordmar en generaciones venideras, y su nombre permanecería en la historia del mundo. Andar Glander jamás sería olvidada, y su recuerdo estaría unido al Gran Árbol, y lo protegería de todo mal. Sabias posteriores venerarían a esta gran mujer como su mentora, y así la naturaleza del mundo sería próspera, por los siglos de los siglos.

Libro III

Camilenta

Las Baladas de Cilirima

Los Caelfim de Cilirima

La Fundación de los Caelfim

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Caelfim surgieron de los copos de nieve que cayeron por la gloria de Eramila Caemila.

Tanta era la belleza de lo estelar que los Caelfim, los Guardianes de los Astros, pronto se hicieron muy sabios en el arte y la ciencia de la astronomía. Pronto localizaron y nombraron sus constelaciones, y erigieron edificios altísimos con tal de poder alcanzar a ver mejor el maravilloso espectáculo de luz y polvo, y diariamente se admiraban al contemplar los dos anillos del planeta. La Canción de Eramila Caemila fue una balada popular compuesta en la Lengua Caelin, el idioma de los Caelfim. Su símbolo era la Media Luna.

Desarrollaron su idioma, el Caelin, y su curioso alfabeto. Vivían en un matriarcado donde las señoras eran de las personas que más sabían de la formación de Unir. Era una civilización de un amplio conocimiento científico, cuya filosofía estaba ligada a la vida y su disfrute, a la contemplación de los astros, y su aprendizaje. Enormes torres funcionaban como observatorios astronómicos, y de ahí consiguieron un amplio conocimiento que les daba información acerca del pasado, el presente y el futuro del universo.

Los Caelfim nombraron los astros que acompañaban al mundo de Cilirima. Las dos estrellas fueron llamadas en conjunto como Nasilim, y la luna que orbitaba el mundo se llamó Lunila. El Mundo del Cielo tenía dos estaciones, invierno y primavera, y su año duraba doscientos cuarenta y dos días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Caelfim surgieron por primera vez, sería la ciudad de Valara. Al comienzo, los Caelfim se movieron hacia el este y oeste, sentando por allí sus primeros asentamientos, y luego más hacia el oeste. Fue por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas serían las del este del mundo, siendo éstas Amira, Sinara, Tinara y Anora. Entonces la población fue dirección al oeste, y se fundaron las ciudades de Minara y Ladora. Los siguientes asentamientos en evolucionar a ciudades serían los del los territorios más occidentales del mundo, siendo éstos Dinara, Ostara y Dolara. Algunos siglos más tarde ocurriría el descubrimiento de Minin-e-Lian, y allí se fundarían tres ciudades más, llamadas Lanira, Canira y Manira, siendo ésta la última de todas. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Cilirima

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Caelfim las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

El nombre de Cil-e-Lian fue dado al gran continente que se extendía a lo ancho de todo el planeta. Estaba dividido por las tierras de Almin-e-Lian y Astin-e-Lian.

La tierra de Almin-e-Lian era la más antigua. Estaba presidida por el gran Lago Almika, y se dividía en tres regiones. Al este del gran lago se encontraba la región de Ninaisa, con las ciudades de Amira y Anora. El Bosque de Vansita se hallaba en el noreste. En el noroeste se encontraba la región de Astarisa, con las ciudades de Valara y Sinara. El Bosque de Lansita se hallaba en esta región, y en el norte las Montañas de Fujido mostraban su imponente presencia. La región sureña era llamada Sarmisa, con su núcleo en Tinara. El Bosque de Cansita se hallaba en el sur, junto a los ríos Mochi y Sochi. Era una tierra con tradición guerrera y espiritual. Los Caelfim de Ninaisa en el este eran más espirituales, y los de Astarisa y Sarmisa eran fuertes guerreros. La festividad típica normalmente era compartida en fiestas donde los mayores honraban a Eramila Caemila, y los jóvenes hacían duelos en su honor.

Al oeste se encontraba la tierra de Astin-e-Lian. También estaba presidida por un gran lago, el Lago Astika. Esta tierra se dividía también en tres regiones. La región norteña se llamaba Escamisa, con las ciudades de Minara y Dinara, cerca del Bosque de Dinsita, bordeado por las imponentes Montañas de Fujido. El río Nochi fluía por el sur, naciendo en las grandes montañas y desembocando en el lago. Al sur se encontraba la región de Mincetisa, presidida por el Bosque de Tansita, estando al sur el asentamiento de Ladora, entre el bosque y las Montañas de Tujido. En el oeste estaba la región de Dormisa, con las ciudades de Ostara y Dolara, cerca del fantástico Bosque de Sensita, donde se encontraba la Réplica del Pelintil. Era una tierra con tradición de héroes y más apegada a la naturaleza debido a la gran cantidad de bosques, el lago y el río. Los Caelfim de Escamisa eran más reservados que los de Dormisa y Mincetisa, y los Caelfim del oeste estaban también especialmente más interesados en el mar.

Un tiempo después se descubriría el continente de Minin-e-Lian. Poseía también un pequeño lago, llamado Lago Minika. El gran río que atravesaba este continente era conocido como río Kochi, y resultaba sorprendente, pues nacía en las montañas del norte y viajaba hasta el sur para desembocar al mar, cruzando por las Montañas de Mujido. La región de esta tierra era llamada Minimisa, y en el este se hallaba el Bosque de Minsita. Los tres asentamientos que se construyeron aquí se llamaron Lanira, Canira y Manira. Esta tierra tenía una tradición de astrónomos y filósofos. Los Caelfim prosperaron enormemente en este lugar. La festividad típica consistía en celebraciones astronómicas para observar el firmamento en grupo junto con charlas filosóficas.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Sijaura el que separaba los continentes, Kijaura el que iba de este a oeste, y Yijaura el que iba de norte a sur. Poco tiempo más tarde sería descubierto el Archipiélago de Ercin-e-Lian, formado por las islas de Ecira, Mecira y Tecira. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Cilirima quedaría finalizado.

La Cultura de los Caelfim

La cultura de los Caelfim se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra era gobernada por una Señora en la ciudad capital, y en cada ciudad había un Senescal que la representaba, y se reunían en la capital si tenían que discutir asuntos importantes. Los científicos tenían una alta consideración social, y eran expertos en física y astronomía. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran capitán, coronel, sargento, luchador, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, se inclinaban por la aventura, la astronomía y el arte. La educación era llevada a cabo por los científicos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con túmulos, lápidas y monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Cainia. La justicia era bastante permisiva en Cilirima, y defendían el uso de prisiones rehabilitativas para los criminales. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último muy poco usual.

La historia de Cilirima en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicarían para los periodos artísticos. Estas épocas serían la arcaica, la astral y la celeste. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de la ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Eramila Caemila, guerreros, científicos, marineros, aventureros y representaciones heroicas. Las representaciones de la ente simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de Eramila Creadora la mostraba andando con pétalos de flores cayendo. La representación de Eramila Observadora la mostraba mirando hacia el cielo. La representación de Eramila Tranquila la mostraba con la cabeza hacia abajo. La representación de Eramila Sedente la mostraba sentada. Y finalmente, la representación de Eramila Exaltada la mostraba con movimiento y en éxtasis.

De esta manera, la cultura de los Caelfim se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Caelfim, hasta el fin de los días.

La Conquista

La Torre Blanca

El bello mundo de Cilirima contaba con maravillosas leyendas entre el firmamento, leyendas que pasarían de estrella a estrella y harían su eco en las profundidades de Unir.

Bellos relatos acontecieron, trágicos algunos, pero eso no impedía el recuerdo. Y era que los Caelfim, los Guardianes de los Astros, eran sabios del cosmos, y admiraban la belleza de lo estelar por encima de todo. Pero hubo historias tristes, donde los Caelfim vieron mucho horror a lo largo de los años.

Cirilea Ceryumena nació en la ciudad de Minara, en la región de Escamisa, en las tierras de Astin-e-Lian, en el oeste de Cil-e-Lian. El cristalino río Nochi, cuyo nacimiento se encontraba en las Montañas de Fujido en el norte, descendía pasando por el sureste de Minara, hasta desembocar en el oeste en el puro Lago Astika. El maravilloso Bosque de Dinsita se hallaba en el norte, y el Bosque de Tansita, en el sur. El paraje era de ensueño. La blanca nieve cubría los suelos en invierno, mientras caían los delicados copos. Conforme la primavera se iba acercando, la nieve comenzaba a fundirse. La vegetación se renovaba, y los pinos, abetos y piceas en el norte, y altos olmos y robles en el sur, crecían sanos y fuertes, preparados para aguantar el siguiente frío invierno.

Los Caelfim amaban su mundo. Tenían la piel muy blanca debido a los inviernos. En las zonas más próximas a los polos se podían divisar fantásticas auroras con maravillosos colores que dejaban sin palabras a los Caelfim. Tal era su amor por las cosas celestiales que construyeron altísimas torres, para poder divisar mejor los astros. Su fascinación por los satélites era tal, que el símbolo de Cilirima fue la Media Luna. En aquellos tiempos, durante la Época Arcaica, la torre más alta era la que se encontraba en Minara.

La espectacular torre se alzaba cientos de metros por encima de las demás construcciones. Desde allí, los astrónomos más experimentados observaban el cielo a simple vista, y ya incluso así eran capaces de divisar cuerpos extraños y lejanos del maravilloso mundo. Y era que Cilirima poseía una belleza propia inigualable. Poseía dos anillos entrecruzados, perfectamente visibles bajo el cielo nocturno. Los Caelfim nombraron las constelaciones, y las usaban para poder orientarse mejor cuando caía la noche.

Allí en la torre vivía Aradila Marena. Era una mujer que por el tiempo en que nació Cirilea tenía más de cincuenta años, pero estaba muy estropeada. De apariencia esquelética, su presencia causaba cierto temor. Era conocida como Aradila la Profetisa. Decían que era capaz de leer el futuro. Más bien ella lo decía, pues nadie creía sus palabras, aunque seguía convencida de que podía, y que los astros la ayudaban. Así que

se instaló en la torre, y allí vivió. Nadie le impidió su estancia, en parte por temor, no solo de ella, sino de si lo que decía podía llegar a ser verdad. El estado de Aradila se debía a los largos periodos de ayuno, debido a que las horas pasaban y pasaban mientras, decían, estaba en trance. Sus horas de sueño también eran escasas, por lo que era usual verla con unas enormes ojeras. Su piel blanca no hacía más que darle mayor profundidad a la sensación de que Aradila era una muerta en vida.

«La tempestad apagará la llama que mueve las raíces del mundo gris… los cascos y las lanzas de la tierra serán arrastrados y quemados… lo profundo llegará a lo terreno, y otra llama surgirá, una llama negra proveniente del agujero quebrado…».

Aradila predijo en las oscuras habitaciones de la Torre Blanca la terrible Ruina del Mundo de las Energías. Los ojos de los Caelfim observaron el firmamento, y vieron como la sombra llegaba hasta ese planeta, y lo consumía. La tristeza de los empáticos Caelfim se hizo evidente por todo Cilirima, y si la Guerra de los Tres Días fue dura para los Helimard, también fue dura para los Caelfim, que vieron el progreso sombrío que tuvo aquel mundo durante el transcurso del doloroso pero breve conflicto.

Pasada la terrible Ruina, los Caelfim estuvieron en un periodo de luto. Diariamente, sus ojos miraban hacia el cielo, esperando ver un cambio en la suerte del devastado planeta. Pero ese día no llegó. La devastación de ese mundo era visible desde todos los puntos de Alentë, y no solo no disminuía, sino que crecía más y más conforme el tiempo iba pasando.

Desde el nacimiento hasta la adultez de Cirilea, hasta la Ruina, fueron años muy tranquilos de inmensa paz. Se dedicaba a aprender sobre el firmamento y a descubrir los misterios de Unir. Su sueño era poder ser Maestra de la Torre Blanca, ya que así podría vivir allí y dedicarse a observar y aprender del cosmos. A pesar de que allí estaba instalada Aradila, no le importaba. De hecho, quería hablar con ella. No entendía cómo podía predecir las cosas, y quería preguntárselo. Preguntarle aquello que los demás temían preguntarle. Pero no era fácil hablar con ella, pues el acceso a su habitación normalmente estaba cerrado. Aradila era una persona muy introvertida, y no le gustaba hablar con nadie. Sin embargo, tras su veracidad con la Profecía de la Ruina del Mundo de las Energías, el interés de Cirilea por poder hablar con ella aumentó. Los Caelfim estaban asustados, pues temían el día en que Aradila predijera la llegada de la Sombra a Cilirima.

Tiempo después, Cirilea trató de hablar con ella. Subió la alta Torre Blanca, que resplandecía ante las dos pequeñas estrellas azules que daban calor a Cilirima, iluminando un mundo que continuaba siendo frío, con inviernos largos y nieve abundante. La piedra blanca de la torre hacían que brillara con la luz del firmamento, y desde las pequeñas ventanas que se abrían en el pasaje de la escalera de caracol, se veía la hermosa ciudad de Minara en todo su esplendor. Cuando Cirilea llegó a lo alto, llamó a la puerta de las estancias de Aradila. Nadie le contestó, ni nadie le abrió la puerta. Volvió a probar, y tampoco obtuvo respuesta. Cuando estuvo a punto de volver a llamar, una voz la sorprendió por detrás.

Cirilea se sobresaltó y se giró. La esquelética mujer estaba tras ella, y la miraba con esos ojos profundos azules. En realidad tenía unos ojos hermosos. Debía haber sido una bella mujer en sus tiempos más jóvenes, antes de que las profecías trastornaran su mente e hicieran que se aislara de todos, manteniendo un estilo de vida perjudicial, haciendo que a sus más de setenta años actuales pareciera un cadáver a medio descomponer. Era un milagro que en ese estado aún siguiera con vida. Era un milagro

que no hubiera muerto años atrás. Los ojos verde esmeralda de Cirilea se volvieron hacia la anciana mujer, y se dispuso a contestarle.

Cirilea le mostró su interés en hablar con ella, y le preguntó cómo era posible que pudiera adivinar el futuro. La anciana la miró, sin cambiar la expresión de su rostro. Estaba seria. Parecía que quería que nadie la molestara. Sin embargo, contestó a su pregunta.

«Yo no adivino el futuro. El destino es algo que siempre puede cambiarse. Lo que yo hago es predecir lo inevitable». Aradila invitó a Cirilea a seguirla.

La vieja mujer se dirigió a una de las pequeñas ventanas, y Cirilea fue con ella. Ambas miraron por la ventana, y Aradila le dijo que observara el cielo, hacia unas nubes lejanas que se extendían por el este de Escamisa.

«Dentro de dos días, la lluvia caerá en Minara. Aquellas nubes me lo dicen. Se aproximan rápidamente. De igual forma que he visto las nubes de agua ahora, vi una nube oscura creciendo en el mundo arruinado. Mi mente se volvió tan oscura como aquella nube. En ese momento, siempre pierdo el contacto con la realidad. Cuando vuelvo al mundo, me encuentro tirada en el suelo, y lo primero que recuerdo es la Profecía. La Ruina no acabará allí. Lo he visto. La Sombra se extenderá por la Nebulosa. Es solo cuestión de tiempo de que llegue a Cilirima, y nuestro cielo se cubrirá de las mismas nubes negras que el Agujero Quebrado hizo que cubrieran ese mundo. Quédate conmigo si ese es tu deseo, pero has de saber que no me gusta la compañía. Ahora, déjame sola. Necesito tiempo para pensar».

Cirilea no tenía palabras, así que simplemente, se apartó y dejó que Aradila entrara en sus aposentos. Una vez la puerta estuvo cerrada, se sentó cerca de la ventana, y observó las nubes de agua que se aproximaban a Minara. Pronto llegaría la lluvia. Y también pronto llegaría la tempestad.

«La Sombra cubrirá los cielos del mundo de dos anillos… tenebroso enemigo portador de lo negro… Lugarteniente del Agujero, que viene de nosotros… la ruina llegará al mundo del cielo…».

Desde la alta Torre Blanca de Minara se observaron unas nubes sumamente oscuras aproximarse desde la lejanía. Descendían desde lo alto y a la vez se aproximaban al norte, en el nacimiento del río Nochi. Era el tiempo en el que los Lugartenientes Sombríos surgieron en los diferentes mundos de la Nebulosa. El Ente del Mundo de las Energías, conocido también como el Agujero Quebrado, hizo surgir a su más oscuro siervo en el bello mundo de Cilirima, y se hizo llamar Samanar el Portador de Oscuridad. El cielo del bello mundo de dos anillos comenzó a oscurecerse, y el día en que Samanar hizo acto de presencia sería recordado por todos los Caelfim durante todas las edades de Unir. El planeta entero se cubrió de sombra, y ninguna de las dos estrellas aportaba luz. La oscuridad duró dos días. Era mucho peor que la noche. Durante las noches, el mundo seguía estando ligeramente iluminado por las innumerables estrellas del cosmos, cuya luz también era reflejada en los anillos de fragmentos cristalinos. Sin embargo, durante la Gran Sombra, era todo oscuridad. No se vio una sola estrella en el cielo durante dos largos días. Los Caelfim estuvieron atemorizados, y pensaron que jamás volverían a disfrutar del firmamento.

Pasados los dos días, las nubes negras comenzaron a disiparse, excepto en un lugar. Desde la Torre de Minara, los guardias divisaron una gran humareda en el norte, donde el río Nochi nacía. La visión fue completamente espeluznante. Un horrible edificio salía de las montañas, y estaba en parte modelado en la roca. Nubes negras

cubrían toda la zona y no se disiparon. La Fortaleza de Samara fue construida, y allí residiría el temible enemigo al cual los Caelfim conocerían posteriormente. En ese momento era un completo desconocido, un extraño que había traído oscuridad a Cilirima, y según se decía, venido de la ciudad de Sinara, en el este. Sin embargo, los Caelfim no deseaban la guerra, así que enviaron un batallón con su capitán para dialogar con tal ser, y descubrir qué era lo que se proponía.

Los soldados llegaron, y detuvieron a sus asustadas monturas en las puertas de Samara. El capitán habló, animando al extranjero a salir de las rocas. Hablaba amistosamente para darle la bienvenida. En ese momento, las puertas de Samara se abrieron. Al principio no pasó nada. El capitán se acercó dispuesto a entrar en la fortaleza, y entonces ocurrió algo horrible. A cada paso que daba, parecía que envejecía un año tras otro, y después de los cincuenta pasos, solo quedaron dos esqueletos, el del caballo y el del capitán. En ese momento, el Enemigo salió, y mientras ellos lo miraban tan aterrorizados que no podían moverse, comenzó a arrancar huesos y a tirarlos al suelo. Cogió la calavera del capitán, la aplastó con su mano, y la arrojó hacia ellos. Y en ese momento, habló.

«Así acabará vuestro mundo. Una cáscara hueca en medio de una inmensidad gobernada por el Vacío y la Sombra».

Cuando Samanar dijo aquella frase, el batallón huyó despavorido del lugar, mientras que el oscuro ser se reía a carcajadas, y seguía arrancando huesos. Los portaestandartes incluso arrojaron al suelo la bandera con el símbolo de la Media Luna, para tener menos carga. El sonido crujiente de los huesos del capitán era horrible, y ninguno quería morir. Abandonaron Samara rumbo a Minara de nuevo. El horror de Samanar no acabaría allí, pero los Caelfim fueron prevenidos a tiempo.

«Aliados de la Sombra surgirán del cielo y de la tierra… nuestros propios hermanos serán abatidos por manos inocentes… corruptos, traidores, así los llamamos… ¿y quiénes son aquellos que vienen de Unir?».

Los ataques de Corruptos surgieron por todo Cil-e-Lian. Los Sin Nombre fueron avistados ocultos entre las oscuras nubes, y hubo terribles asesinatos en todas las ciudades del planeta. Hermanos, parejas, familias enteras fueron deshechas, muchas de ellas con sangre. El poder de los Corruptos crecía día a día, pero por ese entonces no había organización. Los Corruptos acabaron por adentrarse en el oscuro territorio de Samara, y allí, nadie sabía lo que el Lugarteniente les estaría ordenando.

Pasaron años llenos de constantes ataques, hasta que llegó un ligero periodo de descanso. Los Corruptos desaparecieron completamente, y Samara permaneció allí, inmovible, siendo una sombra en lo alto de la montaña. Era extraño, pero los Caelfim, cansados de las batallas, lo dejaron pasar. Querían paz, y por ahora eso era lo que tenían. La población de Cilirima había disminuido entre los muertos y los Corruptos. A pesar de todo, los Caelfim continuaron haciendo su vida normal, alejados de los problemas oscuros. Trabajaron en reconstruir lo destruido, y reforzaron las defensas en caso de un ataque que en el fondo no esperaban. La paz volvió al Mundo del Cielo, y allí se quedó por largo tiempo.

«Diez años de flores antes de que los picos atraviesen la blanca lanza del mundo…».

De vez en cuando, la profetisa Aradila decía alguna frase curiosa que hacía reír a los Caelfim. Sin embargo, Cirilea estaba atenta a sus desvaríos por si podía predecir algo de utilidad para la supervivencia de Cilirima. No sabía qué significaba aquella

frase que Aradila había dicho en aquel entonces, pero algo tenía que significar. Pasarían años, y Aradila continuaba diciendo frases enigmáticas, y aunque Cirilea avisaba a los guardias de la Torre Blanca, éstos no la tomaban en serio.

Cirilea seguía expectante. En el crepúsculo de todos los días, observaba desde la ventana de la Torre Blanca la oscura Fortaleza de Samara. Se preguntaba qué estaría pasando allí, dónde estarían todos los Caelfim traidores, y qué hacía Samanar el Portador de Oscuridad en ese momento. Realmente era muy extraño que no hubiera ataques.

«Poco tiempo queda hasta que las nubes alcancen el cielo despejado, y los truenos azoten la blanca lanza…».

Era extraño, porque Aradila presentía un ataque, pero el tiempo pasaba y no ocurría nada. Llegaron a pasar muchos años, y no hubo ataques. Pero Aradila seguía presintiendo que habría un ataque. Y así los años pasaron. Cirilea necesitaba un descanso, necesitaba evadirse de todo, así que salió de la Torre Blanca y fue a dar un paseo por la ciudad, para despúes salir de ella.

Cirilea pasó por las puertas del sureste de Minara y llegó hasta el río Nochi. Cuando llegó, se quitó los zapatos y entró al río. Su largo vestido de azul muy claro se mojó, pero no le importaba. Se agachó y se lavó la cara con el agua del río. Se sentía más despejada. Este pequeño descanso le estaba viniendo bien. El paisaje era hermoso. Veía las lindes del Bosque de Tansita, en el sur, más allá del río, un bosque lejano para Minara. En el este había una gran explanada, y más allá, las tierras al este de Cil-e-Lian. Si continuaba recta hacia el este llegaría a la ciudad de Sinara, una ciudad que no conocía salvo por la historia de Cilirima contada en los libros. Comenzaba a hacerse tarde, por lo que los soles dejaron de iluminar poco a poco el planeta. Llegó el crepúsculo, y conforme los dos astros dejaban de dar su luz, los anillos de hielo empezaban a verse con más nitidez.

Cirilea volvió a inclinarse para volver a coger agua para lavarse el rostro, pero ocurrió algo que la aterrorizó. Cuando miraba el agua, estando a punto de meter la mano, vio un rostro. Era Aradila. Estaba totalmente inmóvil, con los ojos abiertos. Parecía que estaba muerta. Cirilea se frotó los ojos y volvió a mirar, y esa visión seguía allí. Entonces azotó el agua con sus manos, y la visión desapareció. Cirilea, asustada, corrió lo más rápido que pudo hacia Minara. Se puso sus zapatos, y rauda llegó a la Torre Blanca.

Cuando llegó, los guardias le informaron de que el tiempo de Aradila estaba finalizando. Cirilea corrió lo más rápido que pudo por las escaleras para poder llegar a tiempo, antes de que los ojos de Aradila se apagaran para siempre. Cuando se presentó, la puerta de sus aposentos estaba abierta, y se oían balbuceos. Al entrar vio que había tres guardias, y Aradila estaba cerca de su fin, tumbada en la cama.

«Tú… has venido… sabía que vendrías. Me viste, ¿verdad? ¿Viste mi rostro muerto?». Aradila decía esto entre una sonrisa.

Aradila comenzó a reírse, aunque no a carcajadas, debido a su estado. Empezó a toser. Cirilea se acercó a ella, más cerca que los guardias, los cuales guardaron las distancias y se quedaron en pie por detrás de la joven Caelfin.

«No… no hay tiempo… ya no hay tiempo. Habéis sido unos necios, todos vosotros… Ahora ya es tarde. Yo no viviré para verlo, pero vosotros sí… y vosotros sufriréis… Es inevitable… hace diez años lo advertí… diez años de flores… antes de que los picos atraviesen la blanca lanza del mundo… el mundo iluminado por las

estrellas se sumirá en la sombra perpetua… El Portador de Oscuridad gobernará, y las estrellas se oscurecerán… no habrá cielo nunca más… no habrá firmamento, no habrá nada… solo oscuridad, nubes y sombra». Aradila, que miraba a los guardianes, cambió y miró a Cirilea antes de pronunciar sus últimas palabras. «Están aquí…».

Aradila murió, y Cirilea vio el mismo rostro muerto que había visto en el río. Murió de la misma forma. Los ojos vacíos fueron cerrados por la joven, y de repente, un trueno sonó por la ventana. Los guardianes corrieron hacia la puerta, mientras que Cirilea aún estaba allí junto al cadáver de la profetisa. Un segundo trueno provocó un sobresalto, y la iluminación del relámpago brilló por la ventana. Cirilea se incorporó y miró. La lluvia caía fuertemente, y nubes negras comenzaron a cubrir Minara completamente. Y a lo lejos, la luz de las antorchas era divisada. Pasos de armadura eran escuchados incluso desde lo alto de la torre, y ruedas moviéndose. La alarma surgió en Minara.

Un terrible ejército venía desde Samara en la oscuridad de la noche, aún más oscura por las nubes negras del Lugarteniente. Portaban un estandarte con un símbolo que consistía en un triángulo con la punta hacia abajo, con un círculo en el interior. El símbolo de Samanar fue conocido como el Triángulo Oscuro. Las tropas de Minara comenzaron a prepararse rápidamente para la inminente batalla, pero no había tiempo suficiente. Todo había ocurrido demasiado rápido, a pesar de que la profetisa en realidad había predicho esa batalla diez años atrás. Diez años de flores antes de que los picos atravesaran la blanca lanza del mundo. Diez años de paz antes de que el ejército de Samanar conquistara Minara, hogar de la Torre Blanca. El ejército llegó a las puertas, y el ataque comenzó pronto. Iban directos, no necesitaban esperar. Abrieron filas, y enormes catapultas de madera mojada llegaron a la escena. Los Corruptos, antaño fieles Caelfim, comenzaron a cargar piedras en ellas, y a lanzarlas a la poderosa muralla. Los soldados de Minara estaban estresados y asustados, no tenían tiempo, no estaban preparados. Y mientras tanto, Cirilea seguía en la Torre Blanca, mirando el desastre desde la ventana.

Los soldados de Minara comenzaron a cargar sus trabucos y balistas para contraatacar y poner freno al ataque Corrupto. Los proyectiles volaron, y a pesar de que hubo muchas bajas en el ejército Corrupto, la muralla de Minara resultó severamente dañada, aunque no fue destruida por el momento. Entonces, las Sombras entraron a la batalla. Los soldados de Minara veían oscuros destellos en el cielo pasando entre ellos, que provocaban un fuerte y agudo grito en los oídos de los Caelfim defensores. Entonces comenzaron a tener alucinaciones. Los defensores de las murallas gritaban por el dolor del grito y por las terribles pesadillas que tenían. Los oídos comenzaron a sangrarles y quedaron ciegos, hasta que finalmente, murieron. No todos los defensores de las murallas sucumbieron de esa forma. Muchos optaron por huir al nivel inferior y dejaron las murallas desprotegidas. Los Corruptos aprovecharon que los defensores no contraatacaban con las balistas y los trabucos para volver a usar sus catapultas, y así fue como hicieron brecha en la gran muralla.

En el interior de la ciudad, los soldados estaban ocultos tras los poderosos escudos, y los Corruptos se lanzaban hacia ellos. Los soldados de Minara portaban lanzas que empalaban a los primeros enemigos, pero no podían contenerlos eternamente, y los Corruptos penetraron en las defensas. Las mujeres y los niños no tuvieron escapatoria. La carnicería llegó a Minara, y el rastro de cadáveres que hubo por toda la ciudad hizo que el aire se contaminara por la putrefacción, el fuego y las

vísceras. La lluvia no cesaba, y los truenos aumentaron. Cirilea pudo ver la sombra de Samanar en una gran elevación del terreno, en el noreste. El hecho de haberlo mirado hizo que en su cabeza se reprodujera una imagen del terror más horrible jamás imaginado. Cirilea cayó al suelo, aturdida, y trató de volver a levantarse. Entonces corrió hacia la puerta, y se percató de que estaba cerrada. Trató de abrirla, pero no pudo, así que comenzó a golpearla y a gritar pidiendo ayuda. Pero sus gritos no fueron escuchados, ya que los gritos de la batalla eran mucho más numerosos y caóticos.

La batalla continuaba. Muchos fueron los Caelfim que acabaron quebrados y torturados por los Corruptos y las Sombras. Parecía que durante esos largos diez años, Samanar se había dedicado a reforzar su ejército y a reagruparse, para atacar con todas sus fuerzas. El Portador de Oscuridad parecía el Lugarteniente más serio en su misión. Mientras que los otros Lugartenientes preferían jugar con sus víctimas, Samanar iba directo. Su rabia y su potencia iban de la mano, y si tenía que asestar un golpe, tenía que ser definitivo.

Los fuegos de Minara se alzaron a los cielos y fueron vistos tanto por la ciudad de Dinara al oeste como por Sinara y Tinara en el este. La batalla acabó con una aplastante derrota para Minara. No hubo supervivientes. La ciudad acabó arrasada y quemada. Una vez la batalla hubo finalizado, los Corruptos dieron muerte a los quebrados, pues ésto sería una advertencia para las demás ciudades. Realmente era impresionante que una cultura tan pacífica como la de los Caelfim pudiera cometer semejante acto de brutalidad, algo realmente imperdonable. Los fuegos de las piras ascendieron, y hubo un acto funerario solemne. Clavaron las lanzas de los caídos en torno a las piras de los muertos, y también apilaron los escudos y las armaduras. No quedó vida en todo el paraje. Nadie escapó de la ira de Samanar.

Sin embargo, a pesar de que los Corruptos pensaban que no había supervivientes, sí había. Cirilea se encontraba encerrada en la Torre Blanca, ahora en ruinas por los ataques de las catapultas y los fuegos de los Corruptos, pero aun en pie. Allí, en la cima, estaba sentada contra la pared, cerca de la ventana, llorando silenciosamente. El estruendo de la batalla había finalizado, pero sabía que lo peor aún no había pasado. Escuchó pasos subiendo las escaleras, unos pasos pesados. Su sonido resonó por los aposentos interiores, y tras un fuerte golpe, la puerta de la Torre Blanca se abrió. Cirilea estaba allí, en ese pasillo, cerca de la ventana, y aquel que entró por la puerta la vio, llorando. Ella, sin embargo, no levantó la mirada. Continuó llorando y temblando.

«No dejes que el llanto cese, pues el dolor nunca habrá de cesar en este mundo. Vivirás, más no abandonarás esta torre jamás».

Tras esta frase, la puerta se cerró, y aquel que entró había salido antes de que el fuerte golpe cerrara la puerta y quedara sellada. Cirilea no tuvo que mirarlo para saber quién era. No quería volver a mirarlo. No quería volver a tener aquella visión terrorífica. Cirilea era la única superviviente de Minara. Ahora prisionera del propio Lugarteniente, no sabía qué le iba a pasar. Tampoco le importaba realmente. Lo había perdido todo. No tenía ninguna esperanza. Lo único que le deparaba era tortura y terror. Cirilea quedó allí, sentada, llorando, con los ojos cerrados, mientras los terribles fuegos ascendían a las nubes negras que aún cubrían el cielo, soltando gotas de lluvia, ya sin truenos. Nadie sabía que ella aún vivía, y nadie jamás lo sabría, pues nadie sobrevivió a la Batalla de Minara, y nadie la conocía fuera de la ciudad. Su destino estaba sellado.

La Reclamación de la Ciudad

La Sombra había llegado a Cilirima, y el poder de Samanar el Portador de Oscuridad, también conocido como el Tenebroso, había probado ser implacable. A pesar de tardar mucho tiempo en planificar sus ataques, no concebía una derrota. La conquista del continente de Cil-e-Lian no había hecho más que comenzar.

La primera ciudad en caer tras la sombra del Lugarteniente había sido Minara. No hubo supervivientes, excepto por una mujer, que quedó encerrada en la alta Torre Blanca. Cirilea quedó allí, prisionera del enemigo oscuro, y nadie podría ayudarla. Solo Eramila Caemila sabría qué le depararía el futuro. Mientras tanto, los Caelfim de las ciudades próximas habían sido advertidos del poder de Samanar, y ya empezaron a aceptar que la guerra era inevitable.

Fue en Tinara donde nació Amaldin Nartama, en la región de Sarmisa, en las tierras de Almin-e-Lian. Ésta era la región al este del gran continente de Cil-e-Lian. Esta ciudad se encontraba ubicada cerca de un pequeño lago, y era muy hermosa. Los edificios de piedra blanca resplandecían con la luz de las estrellas. En los tiempos en los que Amaldin nació, la ciudad de Minara aún se encontraba bajo el dominio de los Caelfim. Pasarían muchos años hasta que Samanar atacara la ciudad de forma contundente, tantos que cuando la ciudad cayó, Amaldin era ya un joven.

Su infancia pasó de forma tranquila, pues la paz reinaba en Cilirima. Pero cuando Samanar conquistó Minara, fue testigo de como la sombra se esparció por el mundo. Los Sin Nombre se expandieron con gran rapidez, y cosas terribles ocurrieron a lo largo de todo el territorio. Samanar el Portador de Oscuridad parecía ser el Lugarteniente al que las Sombras le tenían más aprecio, y demostró ser el más poderoso de todos. Los Caelfim sufrirían la tortura de las pesadillas mucho más que las culturas de los otros mundos, pues ya desde estos tiempos tan tempranos, habría reportes de Caelfim que deambulaban por los caminos siendo corrompidos, quebrados o muertos. Cuanto más pasaba el tiempo, más peligroso era salir fuera de las ciudades. No pasaría mucho para que los Caelfim comenzaran a sentirse prisioneros de sus propios hogares.

Así fue que el terror de Samanar se extendió por todo Cil-e-Lian. El Tenebroso era muy eficiente en sus conquistas, pues aunque su defecto era que se demoraba mucho en ejecutar su ataque, siempre obtenía la victoria. Parecía implacable, y ésto se demostraría con el paso del tiempo. Con la caída de Minara, la ciudad se convirtió en su punto de partida para corromper más ciudades de los Caelfim. Pasarían muchos años antes de su siguiente ataque, pero cuando ocurrió fue implacable. La siguiente ciudad en caer fue Dinara, en el lejano oeste. Entre medio de ambas ciudades, en el norte, se encontraba el Bosque de Dinsita, y con el paso del tiempo se corrompió, y se volvió oscuro y peligroso. Las Sombras parecían tener gran presencia entre esos árboles, y pronto no hubo Caelfim que osaran adentrarse en él.

La caída de Dinara fue rápida. Ya en estos momentos, los Señores del Fin participaban activamente en los conflictos. Y los Caelfim nada podían hacer para resistir a estos seres de las profundidades del cosmos. La ciudad quedó poblada de Caelfim influenciados por los Sin Nombre, y muchos de ellos acabaron quebrados. Los corruptos mataron a muchos, pues no querían vivir junto a aquellos que fueron rotos, pero Samanar no permitiría que todos fueran aniquilados, pues era quien más firmemente aceptaba las órdenes de los Señores del Fin.

Durante estos años, mientras la corrupción se expandía por el norte de Astin-e-Lian, los Caelfim de Almin-e-Lian se preparaban para la guerra. Amaldin mostró sus habilidades de estratega, y así fue que participó en el ejército, y ayudó a sus compañeros a planificar cómo poder recuperar Minara. Pero todos sabían que Samanar resultaba impredecible, pues aunque tardaba mucho en atacar, siempre que lo hacía era implacable. Temían que incluso si lograban reconquistar Minara, pronto volviera a caer. Durante años hubo revueltas corruptas en las ciudades de los Caelfim, pero fueron aplacadas sin mucha dificultad, pues no estaban lideradas por Samanar, y así pudieron ser derrotados. Era el liderazgo del Lugarteniente y el apoyo de los Sin Nombre lo que hacía de la corrupción un enemigo temible.

Así fue que con el paso del tiempo, se creó una alianza entre las ciudades de Sinara y Tinara. La ciudad de Sinara estaba al norte, en la región de Astarisa, en Almin-e-Lian, cercana al Bosque de Lansita. Era una ciudad que sufría la oscuridad con mayor potencia, ya que se encontraba más cercana a la oscura Fortaleza de Samara. Las Montañas de Fujido del norte del continente se habían vuelto tenebrosas. Las que antaño habían sido montañas sagradas, ahora resplandecían con el brillo de la sombra, un resplandor que amenazaba con cubrir el mundo entero.

Tras muchos años de planificación, los Caelfim de la alianza decidieron marchar hasta Minara para intentar reconquistarla. Sabían que no había nadie en su interior que los ayudara desde dentro a luchar contra los Corruptos, e iban a estar expuestos al terror de los Sin Nombre. Pero debían intentarlo, pues cuanto más tiempo esperaran, más se arriesgaban a que el Lugarteniente volviera a atacar, y otra de las ciudades caería. Los Caelfim pensaron en Eramila Caemila, la Señora del Cielo, y le pidieron ayuda y fuerza para resistir contra todo miedo. Y así fue como los Caelfim marcharon hacia el oeste, en dirección a Minara. Y entre ellos se encontraba Amaldin.

Mientras los Caelfim marchaban hacia la ciudad, notaron la presencia de los Sin Nombre por los caminos, y también advirtieron de su presencia en la ciudad, pues había una humareda negra sobrevolando los arruinados edificios. A pesar del paso del tiempo, la Torre Blanca de Minara seguía en pie, antaño hermosa, pero ahora siendo tan solo un fantasma de lo que una vez había sido. Los Caelfim estaban aterrorizados, y pensaron en la Celestial para mantener su inspiración y determinación. Y Eramila Caemila estaba de su lado, pues los amaba, y veía que su mundo corría un gran peligro.

Durante los siguientes años se daría el Sitio de Minara, y duró tantos años porque la presencia de los Sin Nombre era demasiado poderosa. Y aunque los Caelfim supieron que Samanar se encontraba en la ciudad en esos momentos, quizá vigilante y a la expectativa de que los Caelfim asaltaran las murallas, él no atacó. Se mantuvo firme, esperando. Durante muchos años, los Caelfim no se atrevieron a asaltar la ciudad, por miedo a las Sombras que se encontraban en el interior, y los Corruptos tampoco los enfrentaron. Fueron muchos años de constante vigilancia, donde los Caelfim estaban siempre a la expectativa de que el Lugarteniente los confrontara, pero ésto nunca ocurrió.

Tras un tiempo, por algún motivo desconocido, los Caelfim notaron que la Sombra parecía desvanecerse en la ciudad. Los vigilantes observaron cómo los Corruptos marchaban hacia el oeste, lejos de Minara. Y así fue como se dieron cuenta de que por algún motivo, el enemigo se retiraba de la ciudad. Las Sombras también se fueron, y la ciudad quedó completamente desierta, excepto por los Caelfim quebrados que deambulaban por las desoladas calles.

Los Caelfim entraron sin dificultad a la ciudad de Minara, y quedaron devastados ante su ruina. La que antaño había sido una ciudad hermosa, ahora yacía quebrada, tanto por los edificios como por la población que deambulaba por la ciudad. Amaldin no dejaba de observar la gran Torre Blanca, como si algo lo llamara a inspeccionar aquel lugar. Quizá la Señora del Cielo había puesto en él ese pensamiento, y así fue como Amaldin se dirigió hacia la entrada de la torre. Los demás Caelfim se expandieron por la ciudad, quizá esperando encontrar a alguien que no hubiera sucumbido al terror de la corrupción. Pero nada hallaron, tan solo quebrados o muertos.

Amaldin llegó hasta la Torre Blanca, y estando ante sus puertas, alzó la cabeza hasta la cima. A pesar de su ruina, la torre aún permanecía en pie. Este edificio había sido construido para la observación astronómica, y la inspiración de la Celestial perduraba en ella. Amaldin abrió las puertas y observó el interior. La inmensa escalera de caracol ascendía hacia lo alto. Subió, observando el estado de los muros, estando impresionado con cómo tal maravilla seguía en pie, a pesar de su ruina. En verdad, su estado no era tan terrible, pero había sido afectada por el conflicto y los años. Amaldin continuó ascendiendo lentamente, mirando por las ventanas cada vez que llegaba a una, observando el desolador panorama de Minara, y la Sombra que pululaba por las tierras más alejadas.

Finalmente, Amaldin llegó a la cima, y ante la última puerta, dio un suspiro. Sentía que algo inesperado iba a encontrar en esa habitación, y fuera lo que fuese, sería devastador para él. Intentó abrir la puerta, esperando que le fuera difícil, pues pensó que quizá había estado sellada durante años, pero para su sorpresa, la puerta se abrió con gran facilidad. La abrió con cuidado, y el sonido de las viejas bisagras resonó como un eco en las escaleras de la torre. Y cuando finalmente pudo ver el interior, no pudo creer lo que estaba observando.

Veía ruinas, pues piedras de las paredes habían sido derrumbadas y estaban esparcidas por el suelo, formando escombros. Y allí, por algún motivo que él no podía comprender, se encontraba una persona. Cuando Amaldin se dio cuenta de ésto, corrió raudo hacia ella, y al llegar, se percató de que era una mujer, y estaba viva.

La Caelfin estaba ensangrentada, y parecía estar al borde de la muerte. Amaldin se acercó a ella, que estaba despierta y asustada, aunque no tenía fuerzas para defenderse. Parecía que tan solo quería que le llegara su final. Amaldin alzó su cabeza con mucho cuidado, y le habló.

«Querida amiga, ¿quién eres?, ¿qué haces aquí?, ¿qué te ha ocurrido?». Éstas fueron las preguntas que Amaldin le dijo a la mujer, quien observaba primero aterrorizada, pero luego con esperanza. Ella apenas tenía fuerzas para hablar, y no pudo decir muchas palabras.

«Diario... escombros...». Éstas fueron las palabras de la mujer. Amaldin no quería dejarla para ponerse a buscar un libro, pero los ojos de la mujer le decían que debía apresurarse, pues era de gran importancia, y a ella le quedaba poco tiempo de vida.

Amaldin dejó la cabeza de la mujer reposando cuidadosamente, y se puso a buscar entre los escombros que ella había señalado con las pupilas de sus ojos. Al poco tiempo, Amaldin logró encontrar un pequeño libro lleno de polvo. No lo abrió aún, pues sentía que debía dedicarle tiempo a la mujer. Quizá aún podía salvarla. Tras encontrarlo, volvió hacia ella y le mostró el diario, y ésta sonrió y asintió, cayéndole lágrimas en su bello pero ensangrentado rostro.

«Gracias». Éstas fueron las últimas palabras de la mujer antes de fallecer. Murió con una sonrisa en el rostro, con los ojos cerrados, y cuando Amaldin se dio cuenta de que había pasado a la otra vida, sintió una extraña paz, pues ahora sabía que estaba descansando.

A pesar de sentir paz, también sintió tristeza. Observó a la mujer, y volvió a preguntarse quién había sido, y qué hacía en esta torre, cuando todos pensaban que no había habido supervivientes tras la batalla de Minara. Amaldin volvió su mirada al diario, y lo abrió. Y tras leer el título, ya tuvo la respuesta a su pregunta.

«Cirilea Ceryumena». Éste era el nombre de la mujer, y éste era su diario. Amaldin no conocía a esta mujer, pero pronto todo el mundo la conocería. Leyó un poco el diario para saber sobre su origen. Había escritos sobre la anciana profetisa Aradila, y ésta si era conocida entre los Caelfim. Así fue como Amaldin descubrió que Cirilea había sido su discípula, y quedó encerrada en la torre tras la batalla. De hecho, allí en la torre aún podían verse los huesos de Aradila, que quedaron tras su muerte, por lo que Cirilea había tenido que sobrevivir junto al cadáver de su maestra durante años.

Amaldin pausó la lectura por un momento, pues no quería dejar el cuerpo de Cirilea entre los escombros de la torre. Guardó su diario en sus ropajes, y con mucho cuidado, alzó el cuerpo de la mujer en sus brazos. Resultaría difícil bajar todas las escaleras de la torre con el cuerpo, pero estaba decidido a hacerlo. Con cuidado, lento pero firme, descendió las muchas escaleras de la Torre Blanca con el cuerpo muerto de Cirilea en sus brazos. Y cuando la puerta de entrada se abrió, los Caelfim cercanos a ella escucharon el sonido de las bisagras, y vieron a Amaldin con la mujer fallecida siendo portada.

Caminó entre los Caelfim, quienes bajaron la cabeza en señal de respeto. Llegó hasta una posición donde pudo descansar, y los demás se acercaron a él, y lo rodearon esperando que les contara quién era esa mujer, y qué era lo que había descubierto. Pero Amaldin no diría mucho aún.

«El nombre de esta valiente mujer es Cirilea Ceryumena. Amigos, démosle un funeral digno». Éstas fueron sus palabras por ahora, y tras decir ésto, los Caelfim se dispusieron a hacer los preparativos para el funeral.

Amaldin también dijo a los Caelfim cercanos que los huesos de la antigua profetisa Aradila se encontraban en lo alto de la Torre Blanca, y que también deseaba darles sepultura. Así fue que otros Caelfim subieron hasta la cima de la torre, y de allí rescataron los huesos de aquella mujer. Prepararon una urna para ellos, y los llevaron al cementerio de Minara, aunque no hicieron el velatorio aún, pues debían llevar a cabo el ritual para Cirilea.

Los Caelfim limpiaron el cuerpo de Cirilea, removiendo la sangre, y la dejaron lo más hermosa posible. No tenían los recursos para darle un funeral con todo lujo por la situación, pero lo hicieron lo mejor que pudieron. Y así llegó el momento del ritual. Los Caelfim guardaron silencio, y tras mostrar sus respetos, incineraron el cuerpo. Todos esperaron a que solo quedaran los huesos sobre las cenizas, y tras ésto, pusieron los restos en una urna. En el cementerio, alzaron dos estelas funerarias, una para Aradila y otra para Cirilea, y ambas descansaron juntas allí, en las tierras de Minara, la ciudad que fue su hogar. Los Caelfim finalmente se despidieron de estas dos mujeres, y con la tristeza en sus corazones, regresaron a las ruinas de la ciudad. Y mientras siguieron allí, no dejaron de pensar en los tormentos que Cirilea habría tenido que sufrir durante los años que había estado prisionera en aquella torre.

Tras el funeral, Amaldin quedó en el cementerio, se sentó en el suelo junto a la tumba de Cirilea, y allí abrió de nuevo su diario, y lo leyó. Al principio, leía sobre su vida, y la contaba con gran ilusión. Pero tras la batalla de Minara, lo que esta mujer había escrito en el diario era lo más horrible que Amaldin jamás había leído. Después de todo, Cirilea había estado prisionera en la Torre Blanca durante veinte años. Era impresionante que hubiera sobrevivido por tanto tiempo.

Describía su vida anterior a la ruina con gran interés por ser discípula de Aradila la profetisa. Mientras que muchos creían que esta mujer estaba loca, Cirilea veía en ella un potencial oculto, como si tuviera dones otorgados por la mismísima Señora del Cielo, pues bien era sabido por los Caelfim que Eramila Caemila era conocedora del futuro, o al menos, de las posibilidades que éste ofrecía. Su vida se oscureció cuando los ejércitos de Samanar el Portador de Oscuridad marcharon hasta Minara, y su caída fue inevitable. Los Corruptos eran muy numerosos, y junto a ellos se encontraban los Sin Nombre. Cuando la batalla hubo concluido, el Lugarteniente ascendió a lo alto de la torre, y allí sentenció que ella quedaría encerrada en ese lugar por el resto de sus días.

«El enemigo tenebroso es terriblemente poderoso. No puedo soportar su presencia. Tan solo pensar en él me produce escalofríos. Su mirada está vacía, y tan solo hay sombra en sus ojos. Pero hay seres más terribles que él. Las Sombras, los seres del cosmos. Estoy segura de que su poder es aún mayor. Me vigilan, día y noche. Mi cuerpo solo puede conciliar el sueño cuando está derrotado por el cansancio, pues las pesadillas sombrías son lo más terrible que cualquier persona podría experimentar. Son estas criaturas las que ayudan al enemigo, y son éstas a quienes más tenemos que temer, y contra quienes más tenemos que resistir». Cirilea hablaba mucho sobre sus experiencias con los Sin Nombre, que parecían haber estado siempre al acecho. Durante muchos años, tuvo que soportar su influencia, y por algún motivo, había sobrevivido. Quizá sentía que su deber para con los Caelfim debía ser sobrevivir, para poder compartir su experiencia y conocimiento, y era seguro que Eramila Caemila la había ayudado en tan ardua tarea, dándole la paz de la muerte una vez su diario pudo ser rescatado.

«Los Corruptos vienen en ocasiones a torturarme físicamente. Los Sin Nombre no pueden causar heridas en el cuerpo exterior, pero parece que el Lugarteniente está dispuesto a probar todo tipo de torturas conmigo. No sé cuánto más podré soportar esta vida. Por favor, mi querida Eramila Caemila, mi gran amiga, ayúdame y dame fuerzas. Si sigo viva y resistiendo, es por ti, por lo que me dijiste. Pero no sé cuánto más podré resistir». Ella describía cómo la Señora del Cielo se le aparecía en sueños, consolándola, animándola a resistir, pues tarde o temprano, los Caelfim llegarían a Minara a salvarla. Lo que la Celestial no pudo predecir fue que tardaron demasiado tiempo en llegar, y la crueldad de Samanar fue superior, pues antes de abandonar la ciudad, dejó que los Corruptos hirieran de gravedad el cuerpo de Cirilea, pero sin darle muerte.

«Oigo pasos subiendo por las escaleras, muchos pasos. Pasos pesados, y pasos ligeros. Sospecho que el Tenebroso se acerca, pero viene acompañado por Corruptos. Quizá han venido a finalmente darme muerte. Probablemente, éstas sean mis últimas palabras. Gloria a Eramila Caemila, que nuestra amiga nos proteja». Éstas fueron ciertamente las últimas palabras de Cirilea, y Amaldin dedujo que tras ésto, Samanar ordenó a los Corruptos que torturaran a la mujer una última vez, pues iban a abandonar la ciudad. No la mataron, pues aunque era su intención, y pensaron que lo habían logrado, la Señora del Cielo no dejó que Cirilea sucumbiera. Y así fue que resistió hasta que Amaldin llegó hasta ella y encontró su diario, para así poder ser testigo de que su

sufrimiento no había sido en vano, y pudo descansar en paz con una sonrisa en el rostro.

Amaldin derramó lágrimas de tristeza y pena por la vida de Cirilea, y alzó su vista a la tumba. Cerró los ojos, y pensó en que ahora la Señora del Cielo la tenía en su gloria. Después se levantó, hizo una reverencia, y se marchó del cementerio.

Tras ésto, los Caelfim quedaron en Minara. Allí, el mismo Amaldin se dedicó a copiar el diario, y cuando lo hubo transcrito una vez, dio sus escritos a los Caelfim y les dijo que ellos también lo transcribieran. Solo Amaldin deseaba conservar el diario, para protegerlo, pues aunque confiaba en sus compañeros, si iba pasando de mano en mano, podría deteriorarse más. Así fue que se crearon múltiples copias del diario, y Amaldin decidió enterrarlo en la tumba de Cirilea. Lo guardó en una caja, y ésta fue enterrada junto a los restos de la mujer, y allí reposaría por los siglos venideros.

Los escritos de Cirilea se expandieron por las ciudades de los Caelfim, y ella sería recordada por el conocimiento que logró aportar referente al Lugarteniente y a los Sin Nombre. Su nombre viviría para siempre en el mundo de Cilirima, y su historia perviviría. Cirilea Ceryumena, aquella que sobrevivió durante dos décadas prisionera en la Torre Blanca de Minara, logrando vivir hasta que su diario fue rescatado. Por siempre descansaría junto a la Señora del Cielo, y brillaría entre las estrellas hasta el fin de los tiempos.

Los Caelfim intentaron restaurar Minara y cuidar a los pocos quebrados que encontraron, pero que la ciudad volviera a su antigua gloria llevaría largo tiempo. En cierta ocasión, vieron a lo lejos al ejército de los Corruptos marchar desde el norte, ignorando Minara al completo. Los Caelfim se prepararon para lo peor, pero al ver que los enemigos pasaban de largo, se tranquilizaron por el momento. Pensaron que marchaban desde la Fortaleza de Samara, y por el momento, no le dieron mayor importancia.

El tiempo pasó, y no mucho después, los Caelfim vieron la desgracia a lo lejos. Los Caelfim que estaban en las murallas de Samara vieron humaredas que provenían de la lejanía, de los lugares donde se encontraban las ciudades de Sinara y Tinara. Amaldin corrió raudo hacia las murallas, y así confirmó los hechos. Lágrimas cayeron por su rostro, pues estaba viendo la ruina de su hogar. Así era, pues los ejércitos de Samanar estaban atacando ambas ciudades a la vez, y su poder era tan implacable, que logró conquistar ambas ciudades al mismo tiempo. La desolación y la muerte que estaba ocurriendo en aquellos lugares era inimaginable. Ambas ciudades quedaron en el mismo estado que Minara, pobladas por quebrados, donde los Sin Nombre gobernarían.

Tras la conquista de Sinara y Tinara, los ejércitos de Samanar se dirigieron de nuevo a Minara. Ésta parecía haber sido la táctica del Lugarteniente. Hacer creer a los Caelfim de estas ciudades que podían recuperar Minara, tan solo para aplastarlas con mayor contundencia, y luego destruir todo el ejército junto atrapado entre las ruinas de la ciudad de la Torre Blanca. Los Caelfim observaron desolados cómo la muerte se aproximaba hacia ellos, y nada podían hacer, pues no había escapatoria.

Los primeros que llegaron a Minara fueron los Sin Nombre, y rodearon la ciudad. Algunos soldados intentaron huir, pero pronto sucumbieron por las pesadillas sombrías. No dejarían que ninguno escapara de la ciudad. Así fue como todos perdieron la esperanza de ver un nuevo amanecer. Amaldin cerró los ojos y suplicó a Eramila Caemila por darles una muerte en paz si llegaba lo peor, para así sufrir lo menos posible, y animó a sus compañeros a pedir clemencia a la Señora del Cielo. El Lugarteniente se acercaba junto a los Corruptos. El final estaba cerca.

Apenas hubo batalla en Minara en aquel entonces. Cuando Samanar el Tenebroso llegó ante las puertas, los Caelfim de las murallas no soportaron su presencia, y descendieron a ocultarse entre los edificios. El Lugarteniente entró sin problemas a la ciudad, seguido por sus Corruptos. Los Caelfim más próximos a la puerta lo vieron acercarse, y entonces éste se detuvo, y pronunció unas palabras escalofriantes que dieron paso al más terrible de los desenlaces.

«Que la sombra se alimente». Samanar dio paso a los Sin Nombre para desatar su poder y hacer sucumbir a todo Caelfim de la ciudad.

Los gritos se escucharon por todas las calles de Minara, pues las Sombras creaban las pesadillas sombrías en los Caelfim. Hubo quienes acabaron corrompiéndose, y fueron hasta las filas del Lugarteniente. Muchos otros fueron quebrados, y serían presa de las torturas de los Corruptos por el resto de sus vidas. Y otros recibieron la dulce muerte, y así descansaron en paz.

Samanar caminó por las calles, y llegó hasta el cementerio de la ciudad. Allí encontró a un hombre arrodillado ante una tumba que no había visto antes. Era Amaldin, que había preparado su propia tumba, conociendo el destino que le esperaba. El Lugarteniente se acercó a él por la espalda, y Amaldin notó su presencia, pero siguió inclinado, con los ojos cerrados, esperando el momento final. Samanar leyó su nombre en la estela, y así entendió que este hombre estaba preparado para morir. Así, llamó a los Señores del Fin, y éstos penetraron en su mente, atormentándolo con las más terribles pesadillas inimaginables. Amaldin suplicó a Eramila Caemila por la dulce muerte, y ésta, viendo su sufrimiento, y por sus logros para con los Caelfim, decidió otorgársela por piedad, y así fue como finalmente falleció.

La batalla finalizó, y no hubo ni un solo Caelfim que resistiera el poder de las Sombras. Tras lo acontecido, el Portador de Oscuridad le tuvo gran respeto a Amaldin por cómo había decidido su muerte, por lo que él mismo le otorgó el privilegio del ritual funerario. Él preparó el cuerpo y lo incineró, y después recogió las cenizas y los huesos y las puso en la urna funeraria, y la enterró en la misma tumba que Amaldin había preparado para sí mismo. A pesar de todo, Samanar respetaba la cultura, y sabía reconocer la valentía de sus adversarios.

Así fue como todas estas ciudades pasaron a ser propiedad del Lugarteniente en tan corto tiempo. Todas ellas quedaron arruinadas y pobladas por quebrados, gobernadas por los Corruptos y los Sin Nombre, quienes gozaron de numerosas víctimas de las que alimentarse. El miedo se expandía por todo el mundo, y los Señores del Fin estaban satisfechos. El Lugarteniente era un aliado fiel, y estaba dispuesto a corromper todo a su paso.

La sombra se esparcía con gran rapidez por las tierras de Cil-e-Lian, y los Caelfim parecían indefensos ante el inconmensurable poder de Samanar el Portador de Oscuridad. Cada paso que daba, cada ataque, parecía una victoria asegurada. La población de las demás ciudades no podía dejar de pensar cuándo les llegaría a ellos el terrible destino que les estaba asegurado.

Tras su muerte, Amaldin siempre sería recordado, pues fue gracias a él que el diario de Cirilea fue encontrado y transcrito, y su conocimiento se esparció por el mundo, haciendo que los sabios de Cilirima pudieran tener referencias sobre los Sin Nombre y el poder del Lugarteniente. Amaldin Nartama viviría por siempre en la memoria de los Caelfim como uno de los más honorables, y su valor y aceptación de la muerte conmovería los corazones de todos por los siglos venideros.

Los Misterios de la Réplica

Secretos ocultos permanecían en el mundo que muy prontamente serían descubiertos, pues el gran Árbol poseía poderes que provenían directamente de la Señora del Cielo, y así sería cómo ésta ayudaría a los Caelfim en su supervivencia contra el enemigo.

La Sombra se esparcía por Cilirima rápidamente, y una a una, las ciudades iban cayendo bajo la corrupción. Samanar el Portador de Oscuridad tenía gran poder, siendo un aliado muy leal de los Sin Nombre, los cuales le estaban muy agradecidos por todos los espíritus que caían bajo su influencia. El Mundo del Cielo poco a poco se iba oscureciendo. Pero no toda la esperanza estaba perdida, y la amiga de los Caelfim, Eramila Caemila, trataría de ayudarlos como pudiera.

En las lejanas tierras del oeste nació Maralaen Talyaran, en Dolara, en Astin-e-Lian. Esta ciudad se encontraba cerca del Bosque de Sensita, el cual, como se descubriría pronto, ocultaba en su interior lo más preciado del mundo. Dolara fue conocida como una ciudad portuaria, y sus navíos llegaron a tener gran esplendor. Pero eso no pasaría en los tiempos antiguos, pues la Sombra llegó también a sus muros.

Las ciudades de Sinara, Tinara y Minara habían caído, y ésto ocurrió cuando Maralaen aún era una niña. Su infancia en Dolara fue tranquila, pero desde que esas tres ciudades cayeron, la población vivía en constante miedo por lo que podría pasar en el futuro cercano. Los Caelfim llegaron a estar tan asustados del Lugarteniente y de las Sombras que no se atrevían a reunir a los ejércitos para reconquistar ninguna ciudad. Tan solo querían sobrevivir, pero sentían que era solo cuestión de tiempo que la corrupción llegara a sus puertas.

Se supo que tras la caída de las ciudades, Samanar regresó a su oscura Fortaleza de Samara, en las montañas del norte. Y tras ésto, hubo tiempo en el que no sucedieron más ataques. Pero era ya conocido por los Caelfim que esta paz era tan solo la tranquilidad antes de la tormenta, y cuando ésta se desataba, era implacable.

Pasaron unos años más, y fue una grandísima casualidad lo que le ocurrió a la pequeña Maralaen, quien aún era una niña. Jugaba al escondite junto a sus amigos cerca del Bosque de Sensita, y en su inocencia, penetró en su interior. Tras un tiempo caminando, pudo sentir una llamada, algo que la atraía a mover sus pasos en cierta dirección. Quizá era la voz de Eramila Caemila, la Señora del Cielo, quien quería mostrarle algo. Maralaen siguió la llamada con curiosidad, olvidándose del juego. Caminó por largo tiempo bajo las hermosas hojas rosadas, que volaban con el viento bajo la luz del día. Y así fue como eventualmente, encontró lo grandioso.

La pequeña Maralaen llegó a un claro en el que se encontraba un árbol magnífico, de tal belleza que era imposible de describir. Su grandiosidad era inconmensurable, y por cierto nadie en ese mundo había visto árbol similar jamás. Maralaen estaba maravillada, y se acercó a él con mucha curiosidad, con los ojos abiertos por la sorpresa. Había encontrado la Réplica del Pelintil, el árbol maravilloso de Cilirima. Maralaen rodeó el árbol para observarlo desde diferentes puntos, pues ciertamente era muy grande, y su tronco era grueso y poderoso. Sus hojas blancas y rosadas caían con gran belleza, y poblaban el suelo de hermosos colores. Tras un tiempo mirando el árbol deseó tocarlo, y al hacerlo, ocurrió algo extraordinario.

Maralaen tocó el tronco del Pelintil, y al hacerlo, quedó paralizada, y vio en su

cabeza una sucesión de imágenes en movimiento. No podía dejar de tocar el tronco, pues sentía como si estuviera atrapada en su propia mente, presa de las visiones que estaba presenciando. Y estas visiones describían situaciones terribles.

«Ésto es lo que pasaría si el Pelintil fuera corrompido. La extinción de los Caelfim, y el fin de la belleza de Cilirima. La oscuridad cubriría por completo el Mundo del Cielo, y la luz de las estrellas se apagaría. La vida del mundo no debe ser corrompida, o tan solo quedará un mundo muerto. La sombra debe ser resistida». Estas palabras resonaron melodiosas en la mente de Maralaen, provenientes de la amiga Celestial.

Las visiones mostraban la Réplica del Pelintil habiendo sido corrompida por Samanar, mientras que éste se alzaba victorioso junto a las Sombras. Los Caelfim tal y como existían ahora estaban casi extintos, pues los únicos que sobrevivían eran corruptos, quebrados o esclavos que no vivirían por mucho más tiempo. La tierra del mundo estaba muerta, y los árboles y las flores jamás volverían a brillar con hermosura. El cielo estaba cubierto de nubes grises y negras, y la luz de las estrellas no podía penetrar en el interior. No había curación para el mundo. La sombra lo había devorado.

Maralaen estaba tan asustada tras estas visiones, que cuando acabaron, quedó inmovilizada por unos minutos. El contacto con el tronco de la Réplica se perdió, y ella quedó allí, en pie junto a él, respirando con ansiedad, intentando tranquilizarse. Alzó la mirada y vio las hermosas hojas caer, cerró los ojos, y recordó la terrible visión. Las hojas podridas de la Réplica corrompida serían lo que caería si eso llegara a ocurrir. Maralaen descendió la mirada, y tras unos minutos de reposo, decidió regresar.

Por el camino de vuelta a las afueras del Bosque de Sensita, Maralaen estuvo pensando en lo que había visto y por qué. Ciertamente, eran visiones otorgadas por Eramila Caemila. Eran profecías, pero no parecían ser predicciones del futuro, sino visiones de un futuro posible. Eso era lo que pasaría si el Lugarteniente lograba llevar a cabo su tarea. Los Caelfim debían impedirlo con todas sus fuerzas. Maralaen quedó muy asustada con esta experiencia, y no se atrevió a hablar de ello con nadie.

Cuando Maralaen reapareció fuera del Bosque de Sensita, había muchos Caelfim por allí que la estaban buscando. Se había ausentado mucho tiempo, y sus amigos se habían preocupado tanto por ella que habían llamado a los adultos para buscarla. Cuando la encontraron, finalmente sintieron alivio. Maralaen no dijo mucho, tan solo que se había perdido por el bosque, pero que se encontraba bien. En ningún momento mencionó nada de la Réplica del Pelintil ni de las visiones que había tenido.

Y así acabó esa aventura, pues los niños regresaron a Dolara, y sus vidas continuaron. La vida de Maralaen siguió de forma normal, pero siempre tuvo presente en su mente su experiencia con el Árbol, pues era algo que jamás olvidaría.

Pasaron unos años, y el siguiente golpe del Lugarteniente ocurrió. Esta vez, la ciudad que cayó bajo su dominio fue Ladora. Samanar el Portador de Oscuridad parecía imparable cada vez que atacaba. La ciudad no tuvo fuerzas para resistir, pues la influencia sombría era poderosa en los seguidores del enemigo, y así fue que el ataque resultó implacable. Cuando una ciudad caía bajo la corrupción, los supervivientes que no lograban huir eran esclavizados y torturados. Muchos eran los que acababan uniéndose a las filas de los Corruptos. Y así era como el ejército de Samanar cada vez se hacía más y más grande, y acumulaba cada vez más poder. Las Sombras estaban más que satisfechas.

En los sucesivos años, de nuevo, no ocurrieron nuevos ataques del

Lugarteniente, pero sí ocurrieron otros eventos. La sombra y la corrupción se expandían por Cilirima, y ya estaba llegando al este del mundo, pues se supo que ya en la ciudad de Valara, ciudad sagrada de los Caelfim, había brotes sombríos. Valara era la ciudad más antigua de Cilirima, y era la ciudad sagrada construida en honor a la Señora del Cielo, Eramila Caemila la Celestial, la amiga de los Caelfim. Esta ciudad tenía un hermoso templo dedicado a ella, el más grande del mundo ya en aquel entonces. Sería terrible que cayera bajo la influencia sombría.

También se supo que en Tinara hubo rebeliones de los Caelfim que estaban esclavizados, pero no lograron nada, pues la corrupción era demasiado poderosa, y fueron aplacados duramente. Los Corruptos torturaban a los esclavos hasta quebrarlos, mientras que los Sin Nombre les creaban pesadillas en la mente, que en ocasiones llegaban a causar la muerte. No había esperanza para los Caelfim.

Unos años después, Maralaen decidió regresar hasta la Réplica del Pelintil, para ver si podía volver a experimentar lo que vivió cuando era niña. En estos tiempos ya había llegado a la adultez, y nunca olvidó las visiones había tenido hacía tantos años. Durante ese tiempo, nunca le había hablado a nadie acerca de la experiencia, y en realidad, los Caelfim aún no sabían que tal árbol existía en el mundo. Maralaen quería aprender más sobre el árbol, poder entender mejor el significado de tales visiones, y quizá, poder ayudar al mundo de alguna forma.

Maralaen partió sola desde Dolara al Bosque de Sensita. Caminó durante largo tiempo, hasta internarse entre los hermosos árboles. Allí disfrutó de la pacífica soledad del paisaje, y vio a numerosos animales que la fascinaron. Así fue como finalmente regresó al claro donde se encontraba la Réplica. Observó su magnificencia y volvió a impresionarse, pues aunque ya conocía el árbol, nunca dejaba de impresionar.

Se acercó lentamente al Pelintil, dispuesta a tocarlo. Al principio vaciló, pues recordó el estado de trance al que se entraba al tocar la madera del tronco. Pero luego, decidida, alzó de nuevo su mano y tocó el árbol con sus dedos. Sin embargo, en esta ocasión, nada ocurrió.

Maralaen no recibió ninguna visión. Se sintió sorprendida, y un poco decepcionada. Pero continuaba pensando que su experiencia en el pasado había sido completamente real. No entendía por qué ahora no recibía ninguna visión profética. Quizá el árbol no siempre ofrecía estas experiencias, o quizá no a todos. Pero a ella se la había ofrecido ya en el pasado. Fuera como fuese, Maralaen se sentó allí junto a las raíces sobresalientes del majestuoso árbol, y ahí quedó, en silencio y pensativa. El viento soplaba a través de los bellos árboles de hojas rosadas, y la luz del crepúsculo brillaba en el cielo. El paisaje era hermoso.

Durante un tiempo, Maralaen permaneció allí observando su alrededor, hasta que decidió incorporarse para marcharse. Dio media vuelta, y se encaminó a dejar atrás la Réplica del Pelintil. Caminó unos pasos, pero entonces, algo la llamó. El viento sopló en dirección al árbol, y movió sus cabellos hacia allí. Maralaen se giró y lo observó de nuevo. Decidió regresar y volver a intentarlo una vez más antes de irse. Se acercó lentamente, esperando que no ocurriera nada, sin expectativas. Pero esta vez, al tocar la madera, su mente recibió el obsequio.

«Oscuridad, profunda oscuridad. Dos ojos profundos y quebrados, compuestos de sombra y terror». Un grito horrible incrementaba en potencia dentro de su mente, y comenzó a sentir dolor. La profecía continuaba.

«El Triángulo Oscuro marcha hacia los últimos resquicios de libertad. Los

misterios del Pelintil deben permanecer en secreto, o quizá no. Está muy cerca...». La voz de Eramila Caemila resonó en la mente de Maralaen. Tras ésto, un estruendo fue escuchado desde la lejanía, y ella perdió el contacto con la Réplica, saliendo del trance.

Maralaen se encontraba nerviosa, pues lo que la Señora del Cielo le había revelado parecía una advertencia. Esta vez, miró a la Réplica como no queriendo dejarla atrás, como prometiéndole que volvería, pero sabía que tenía que salir del bosque y observar lo que estaba pasando en la lejanía. Maralaen corrió rauda lo más que pudo, y así fue que llegó a las lindes del bosque, y desde allí, vio lo que más temía ver.

El Lugarteniente estaba atacando Dolara, su ciudad, donde vivían su familia y sus amigos, sus seres queridos. Maralaen no podía hacer nada. No podía regresar, no podía salvar a nadie. Intentar algo en esa ciudad, no solo durante el ataque, sino después, sería un suicidio. Maralaen se derrumbó allí, y las lágrimas brotaron de sus ojos. Tras un tiempo de desahogo viendo cómo Dolara sucumbía ante la sombra y la corrupción, decidió que ahora tenía que marchar hasta Ostara, y allí tendría que avisar a los Caelfim, y esparcir el conocimiento sobre la Réplica del Pelintil.

Así fue como Samanar el Portador de Oscuridad llevó a cabo su siguiente golpe, y fue todo un éxito. La ciudad de Dolara cayó, y ahora su poderoso puerto estaba bajo su dominio. Poco a poco, el Tenebroso estaba conquistando todo el territorio del mundo. Los Caelfim estaban terriblemente asustados, más aún porque sabían que no había nada que pudieran hacer.

Maralaen caminó entristecida, entre lágrimas, hacia Ostara. Ésta era ahora la última ciudad que quedaba bajo el dominio de los Caelfim en todo Astin-e-Lian. La situación era desoladora. Maralaen llegó a las puertas de la ciudad, y allí fue recibida con sorpresa. Los Caelfim ya sabían sobre la suerte que había corrido Dolara, y los soldados estaban preparándose para un posible ataque, aunque sabían que podía demorarse años. Muchos Caelfim se preparaban para dar la bienvenida a más refugiados, especialmente desde que Maralaen se había presentado, pero ningún Caelfim más se presentaría en Ostara. La ciudad de Dolara sucumbió ante la corrupción, y quedó como el resto de ciudades que habían caído bajo la bandera del Triángulo Oscuro.

Una residencia se le fue dada a Maralaen para poder vivir, y allí permaneció en los siguientes años. Allí se dedicó a escribir lo que había aprendido acerca del gran árbol, y estos escritos fueron conocidos en la historia como los Misterios del Pelintil, una serie de tratados donde exponía todos sus recuerdos referentes a este maravilloso árbol, desde su forma y composición hasta las visiones que había recibido al haber tocado su madera. Sin embargo, no iba a dejar que ningún Caelfim leyera estos escritos, ni supiera dónde los iba a esconder.

A pesar de ésto, el conocimiento de la existencia de la Réplica se expandió, pero no por un descuido, pues así lo quería Maralaen, y también la Señora del Cielo. Los Caelfim supieron sobre el árbol, pero no supieron sobre su capacidad de otorgar profecías, algo que provenía de la Celestial. Y aunque los Caelfim sabían que Maralaen había tenido experiencias con el Pelintil y estaba escribiendo sobre ello, nunca tuvieron acceso a tales escritos. Maralaen siempre pensó en lo que la Señora del Cielo le había dicho en su momento, e interpretó que había cosas de la Réplica que debían permanecer en secreto, aunque otras no. Y fue por eso por lo que nunca le dijo a nadie su experiencia con las visiones. Pasaron años en los que hubo tranquilidad, y Maralaen tuvo tiempo para finalizar sus escritos, los cuales nadie por estos tiempos llegaría a leer.

Cuando los escritos fueron terminados, Maralaen fue a la biblioteca de Ostara, y allí, sin que nadie viera lo que hacía, los escondió entre los libros de las estanterías, en un lugar donde sería muy difícil encontrarlos, pues la biblioteca era muy grande, y estaba llena de libros antiguos. Cualquiera que quisiera encontrar sus estudios tardaría mucho tiempo en revisar la biblioteca. Así fue como los Misterios del Pelintil quedaron ocultos en la biblioteca de Ostara, y así permanecerían durante largo tiempo, y los Caelfim tan solo escucharían rumores acerca de su existencia y localización.

Debido al conocimiento que Maralaen tuvo acerca de qué pasaría si la Réplica fuera corrompida, siempre pensó que el siguiente objetivo del Lugarteniente sería ir hasta el mismo árbol y terminar su trabajo. No entendía por qué perdía tantos años para conquistar ciudades cuando simplemente podía ir hasta el Pelintil y corromperlo, dada la grandísima ayuda que tenía por parte de los Sin Nombre.

Pasaron años, y un día, por la gracia del destino, Maralaen decidió ir hasta la Réplica para volver a verla. Salió de Ostara, y caminó por los solitarios caminos hasta llegar al Bosque de Sensita, que tan bien recordaba. Llegó hasta el Pelintil, pero esta vez, no lo tocó. No quiso tocarlo por decisión propia, pues no quería saber nada más sobre el futuro. Conocer lo que iba a pasar era una bendición y una maldición, pues creaba grandísima desesperanza. Maralaen observó la Réplica por un tiempo, y luego decidió regresar. Cuando llegó de nuevo a las lindes del bosque, observó a lo lejos algo que en verdad le resultó familiar.

A lo lejos vio las humaredas sombrías llegando a la ciudad de Ostara, y los ejércitos de Samanar el Portador de Oscuridad acercándose rápidamente. El Lugarteniente acababa de comenzar el asedio de Ostara. La ciudad cayó inevitablemente, y con ella, la última esperanza de Astin-e-Lian fue destruida. Toda esta región ahora había sucumbido a la sombra y a la corrupción.

Maralaen derramó lágrimas, pero acostumbrada a la oscuridad, no se derrumbó. Dio media vuelta, y se internó en el Bosque de Sensita, y nunca más hubo noticias de ella. Se decía que llegó hasta la Réplica del Pelintil, y allí quedó hasta morir, si bien nunca nadie supo cuándo falleció. Allí vivió, junto al grandioso árbol, mientras que sus escritos quedaron ocultos en la biblioteca de Ostara, pues ni siquiera el Lugarteniente llegó a tener conocimiento de ellos.

A pesar del incierto final de Maralaen, nunca sería olvidada. Los Caelfim siempre pensarían en ella como la primera gran sabia del mundo, pues fue ella quien descubrió de la existencia de la Réplica. Sus conocimientos de las visiones quedaron ocultos, pero serían importantes con el paso del tiempo. Por el momento, los Misterios del Pelintil estaban a salvo, y así permanecerían por largo tiempo. Maralaen Talyaran quedaría en la memoria de los Caelfim hasta el fin de los tiempos.

La Gran Salvación

El mundo de Cilirima estaba en serio peligro, pues Samanar el Portador de Oscuridad parecía imparable. Casi toda la tierra de Cil-e-Lian había sucumbido a la sombra, y los Caelfim se enfrentaban a la extinción.

El Lugarteniente era demasiado poderoso e implacable. La región de Astin-e-Lian había caído al completo, y Almin-e-Lian estaba lista para terminar de sucumbir. Una vez las últimas ciudades hubieran caído, el Tenebroso gobernaría sobre todo, y habría cumplido su tarea. Los Caelfim como tal dejarían de existir, tan solo para quedar

como corruptos, quebrados, o esclavos. Pero no todo estaba perdido, pues habría esperanza más allá del mar.

Fue en Anora donde nació Canogar Castanyen. Esta ciudad era portuaria, y estaba situada en el extremo sureste de Almin-e-Lian. Su puerto era el más poderoso de todo Cil-e-Lian, y siempre tendría gran renombre. Su faro era de gran belleza, capaz de ser visto a larga distancia desde alta mar. Canogar ejercía su labor en el puerto, siempre amante de los barcos, pues además, los barcos de los Caelfim eran hermosos.

Durante su infancia, Canogar supo de las Sombras y del Lugarteniente, pues llegaban noticias de la corrupción de las ciudades distantes. Él siempre vio estos acontecimientos como algo que sucedía en la lejanía, al menos cuando aún era un niño. Pero cuanto más crecía, más era consciente de que el peligro se acercaba hasta Anora, y que no habría escapatoria, al menos no por tierra. Con la caída de Ostara, Canogar sabía ahora que era solo cuestión de tiempo que el Tenebroso llegara hasta Anora, y entonces todos sucumbirían a su influencia o serían muertos.

Consciente del peligro inminente, Canogar decidió poner como prioridad la salvación. Él fue quien animó a los Caelfim a construir más barcos, pues tenía una idea. Si el Lugarteniente llegaba hasta Anora y la hacía sucumbir, los Caelfim no estarían a salvo en ningún lugar de Cil-e-Lian. Por lo tanto, la única esperanza que tenían era navegar en busca de nuevas tierras. Canogar esperaba poder encontrar algún nuevo continente al que poder huir, a ser posible, sin que el Lugarteniente supiera de ello. De esa forma, sobrevivirían y estarían a salvo.

En los tiempos en los que los Caelfim construían barcos en Anora, Samanar el Portador de Oscuridad se preparaba para su siguiente asalto, y éste probablemente se llevaría a cabo en la ciudad espiritual de Valara, pues fue allí donde comenzaron las Sombras a hacer estragos ya años antes, y en los tiempos de Canogar, esta ciudad estaba muy debilitada. Por fortuna, aún resistiría por muchos años.

Finalmente, los barcos llegaron a estar listos para zarpar, pero aún no serían todos los que saldrían. El plan de Canogar era que él navegaría con su tripulación en busca de nuevas tierras, y cuando las encontraran, organizarían a la población para evacuar Cil-e-Lian. No había otra opción de salvación.

Así fue como Canogar navegó por el frío mar, guiado por las estrellas y la inspiración de Eramila Caemila, quien siempre ayudaría a los Caelfim. Por largo tiempo cursaron las aguas hacia el sur, y así fue como eventualmente, los marineros avistaron tierra. El barco de Canogar navegó hasta la orilla, y allí los Caelfim determinaron que este nuevo lugar se trataba de un pequeño archipiélago formado por tres islas. Fue conocido como el Archipiélago de Ercin-e-Lian, y sus tres islas fueron llamadas Ecira, Tecira y Mecira. A pesar de su pequeño tamaño, por ahora era lo único que tenían. Canogar regresó a Cil-e-Lian, al puerto de Anora, y dio las noticias de su descubrimiento.

A su vez, en estos tiempos, llegaron noticias de rebeliones de los Caelfim en el oeste del mundo, especialmente en la ciudad de Dolara. Pero no duraron demasiado, pues los Corruptos eran muy poderosos, y no era posible rebelarse contra ellos. Los Caelfim rebeldes acabaron por sucumbir. Siempre que ocurría alguna rebelión así, nunca acababa bien. El Lugarteniente tenía demasiada influencia a lo largo del mundo. Pero a pesar de su control sobre las vastas tierras, nunca llegó a saber lo que los Caelfim de Anora estaban llevando a cabo. Y fue gracias al secreto como éstos pudieron poner en marcha su plan de salvación.

Durante años, los Caelfim comenzaron a evacuar a la población, no solo de Anora, sino también de Amira, Valara, y más refugiados de guerra que llegaban de otras ciudades de Cil-e-Lian. Todos navegaron hasta Ercin-e-Lian, y así fue que en pocos años surgió un problema. Este archipiélago era muy pequeño. No podían esperar evacuar a todos los Caelfim de un continente del tamaño de Cil-e-Lian en unas tres pequeñas islas. Si no sucumbían ante la sombra de Samanar, lo harían ante el hambre y la sed. Además, el terreno de Ercin-e-Lian no era el adecuado para levantar ninguna ciudad, sería de gran dificultad debido a ser tan montañoso. De esta manera, Canogar tuvo que embarcarse en una nueva misión para intentar descubrir nuevas tierras.

El barco de Canogar zarpó desde Anora en dirección a Ercin-e-Lian, llevando más refugiados. Y desde allí, navegó hacia el oeste, en busca de nuevas tierras que poder habitar. Quizá hubiera algo, pero si no había nada, los Caelfim no sabrían qué hacer para sobrevivir. Guiado por la gloria de Eramila Caemila, el barco navegó sin descanso por el embravecido mar. Por la noche podían verse los dos anillos que abrazaban al planeta. Fue en mitad de una noche cuando los marineros lograron divisar tierra en la distancia.

«¡Tierra! La costa de este nuevo lugar se pierde en el horizonte. Este lugar puede ser más apropiado para los Caelfim». Canogar dijo esto, y observaba con lágrimas en los ojos el nuevo descubrimiento. «La salvación de los Caelfim».

El barco se aproximó, y así como Canogar había dicho, así fue, pues este nuevo lugar era un gran continente, aunque no tan grande como el del norte. Éste sería suficiente para albergar a los Caelfim supervivientes de Cil-e-Lian. Y estas nuevas tierras recibieron el nombre de Minin-e-Lian, la salvación de los Caelfim, pues gracias a su existencia, los Caelfim podrían tener esperanza y sobrevivir.

Lágrimas de victoria brotaban en el rostro de Canogar durante todo el tiempo que dedicaron a navegar alrededor del continente para cartografiarlo. Ya tendrían tiempo de explorarlo en otro momento, pues en verdad era grande, y el tiempo iba en su contra. Canogar le dio las gracias a la Señora del Cielo por tan grande bendición, y pronto, navegaron rumbo a Ercin-e-Lian, para poner en conocimiento de todos el nuevo descubrimiento, y así poder continuar evacuando a la población, transportándola hasta el nuevo continente. Y mientras todo esto ocurría, el Lugarteniente no sabía nada.

Una vez llegaron a Ercin-e-Lian, Canogar esparció la noticia de la existencia de Minin-e-Lian, y pronto los barcos anclados en la costa del archipiélago se pusieron en marcha. Los Caelfim dieron las gracias a la Celestial por proporcionarles nuevas tierras más habitables, pues en verdad el archipiélago no era el lugar idóneo. Así fue como Canogar pudo ver desde la costa de Ecira cómo los barcos llevaban a los Caelfim hasta Minin-e-Lian, y una vez más, lágrimas brotaron de sus ojos, pues ahora estaba seguro de que los Caelfim lograrían sobrevivir.

Canogar regresó a Anora, y allí hizo conocer a los Caelfim de la existencia de Minin-e-Lian, pero debían continuar con la misma ruta. Los barcos de Ercin-e-Lian tenían las órdenes de hacer desembarcar a los Caelfim en la costa oeste del nuevo continente, y después, dar la vuelta rumbo a Ercin-e-Lian de nuevo. El número de barcos era limitado, y debían de usarlos para el transporte, pues muchos eran los Caelfim a evacuar. Así, los barcos partirían desde Anora hasta Ercin-e-Lian, y tras hacer desembarcar a los Caelfim, luego regresarían para recoger a más que poder transportar. Y así los Caelfim llegarían a las nuevas tierras.

Durante estos tiempos, en los dominios del Lugarteniente en Cil-e-Lian,

ocurrieron más cosas terribles. Los Caelfim sufrían el tormento de los Sin Nombre, y no había lugar para la rebelión. Finalmente, el Lugarteniente estuvo preparado para su siguiente ataque, y fue fulminante.

La ciudad de Valara fue la siguiente en sucumbir a la corrupción y a la sombra. Fue un duro golpe para los Caelfim, pues esta ciudad era el centro espiritual de su cultura. El Templo de Eramila Caemila fue profanado, y las ofrendas sagradas fueron destruidas. La ciudad quedó arruinada, y se contaba que allí fue donde los Señores del Fin se establecieron, para permanecer por largo tiempo, como recordatorio para todos de que su poder era invencible. Pocos Caelfim de Valara lograron huir hacia el sur para alcanzar la salvación.

La última rebelión de estos tiempos se dio en la ciudad de Sinara, y fue repelida con tal dureza, que los gritos se escucharon en los ecos de la lejanía, y desde entonces, los Caelfim temieron tanto al Lugarteniente y a las Sombras que no intentaron rebelarse más.

Los barcos de Anora continuaban llevando a más Caelfim hacia Minin-e-Lian, y con el paso del tiempo, el primer asentamiento llegó a convertirse en ciudad. Los Caelfim exploraron el nuevo continente, y nombraron sus tierras. A la región le dieron el nombre de Minimisa, y tenía en su centro un gran lago al que llamaron Lago Minika. El río Kochi surgía desde las montañas del sur, conocidas como las Montañas de Mujido. Este río corría a través del bosque del este, que recibió el nombre de Bosque de Minsita. De esta manera, la primera ciudad fue fundada, localizada en el noreste del continente, allá donde los Caelfim desembarcaban, y tuvo el nombre de Lanira, y fue una ciudad que estuvo en continuo crecimiento por largo tiempo.

El mismo año de la fundación de la primera ciudad de Minin-e-Lian ocurrió otra desgracia en Cil-e-Lian, pues la ciudad de Amira cayó bajo el poder de Samanar el Portador de Oscuridad. Su poder era tan inmenso, que ya no necesitaba de tantos años para estar preparado para un nuevo asalto. Casi todo el continente de Cil-e-Lian estaba bajo su poder. El último resquicio de libertad para los Caelfim dentro de ese continente era la ciudad de Anora.

Los barcos continuaban navegando, pero unos pocos años después, Canogar tuvo que tomar la más dura decisión. Éste se encontraba en Anora en ese momento, supervisando las embarcaciones. Una vez el siguiente barco hubo partido, los vigías de las murallas dieron la noticia de que los ejércitos de Samanar podían verse desde la lejanía. Aún no marchaban hacia Anora, pero ciertamente, podría darse el caso de que enviaran espías para reconocer el terreno. Si esto ocurría, y los Caelfim aún estaban enviando barcos al mar, entonces el Lugarteniente sabría del plan de supervivencia de los Caelfim, y todos los esfuerzos habrían sido en vano, pues el enemigo tan solo tendría que seguir los barcos para encontrarlos fácilmente y aplastarlos. No podían permitirlo. Así que Canogar tuvo que tomar la más dura de las decisiones, tan dura, que él mismo quedó condenado.

«No más barcos partirán desde el puerto de Anora». Éstas fueron las palabras de Canogar. Y cuando las dijo, los Caelfim que allí se encontraban presentes quedaron en silencio.

Todos los Caelfim de Anora se sintieron entristecidos, pues sabían que al permanecer en Anora, su final estaba próximo. Y Canogar, que había sido el promotor de barcos, y aquel que había tenido la idea de encontrar nuevas tierras para la salvación de los Caelfim, tampoco podría ver un nuevo amanecer fuera del peligro. Pero era

necesario, pues si Samanar descubría el plan, los Caelfim estarían condenados.

«¡No podemos quedarnos aquí y esperar la muerte! ¡Debemos continuar la salvación! ¡Los barcos deben partir!». Hubo Caelfim que se resistieron a quedarse en Anora esperando su inevitable sufrimiento, e intentaron hacer frente a la decisión de Canogar.

«¡No más barcos partirán desde el puerto de Anora! ¡Si el Lugarteniente nos descubre, todos nuestros esfuerzos no habrán servido! ¡La salvación de los Caelfim es más importante que tu salvación!». Ésta era la respuesta que daba Canogar a aquellos que se oponían a su decisión.

Los ejércitos de Samanar el Portador de Oscuridad ya marchaban en dirección a Anora. El final estaba próximo. Canogar se encontraba en el puerto, disuadiendo a los Caelfim e intentando que entendieran la situación. La salvación de la civilización era lo más importante. No había más barcos que pudieran verse en la lejanía. Había barcos estacionados en el puerto, dejados así con el propósito de engañar al Lugarteniente de que no habían navegado. De esta manera, éste no sospecharía que los Caelfim vivían en tierras más allá del mar. Las lágrimas de Canogar brotaban de sus ojos y caían por su rostro mientras observaba el horizonte, escuchando cómo los Caelfim enloquecían de desesperación, llegando algunos incluso a arrojarse al mar para intentar nadar rumbo a las islas. Pero nadie llegaría vivo, pues la distancia era demasiado grande para que el cuerpo lo soportara.

Los ejércitos bajo la bandera del Triángulo Oscuro llegaron a Anora, y pronto el asedio comenzó. Los Sin Nombre penetraron en la ciudad, y los Caelfim fueron torturados con las pesadillas sombrías. Muchos murieron, mientras que otros fueron quebrados, y otros fueron corrompidos. Canogar siguió con su vista puesta en el horizonte, mientras escuchaba los gritos de sus compatriotas, como ecos entre los edificios de la ciudad.

Seguidamente, se dio la vuelta, y observó cómo una humareda negra y terrible se acercaba hacia él, y cuando lo tocó, empezó a experimentar las terribles pesadillas. Gritó con todas sus fuerzas, pues el dolor era inmenso. Los Señores del Fin lo cuestionaron, y le preguntaron por qué miraba el horizonte, si había algo que ocultaba, pero Canogar no dijo nada, sino que le suplicó a la Señora del Cielo por una muerte dulce, y ésta, en su benevolencia y en su piedad, como recompensa por haber logrado la salvación de los Caelfim, se la concedió. Canogar murió, pensando en su gran amiga la Celestial, y en todos aquellos Caelfim que había logrado salvar del más terrible de los destinos.

La ciudad de Anora cayó, y con ella, el último lugar libre del continente. Ahora todo Cil-e-Lian era propiedad de Samanar el Portador de Oscuridad. Cosas terribles ocurrirían en su nuevo imperio. En su mente, él había ganado. Había completado la tarea que el Agujero Quebrado le había encomendado, y a su vez, había hecho feliz a los Sin Nombre, otorgándoles víctimas para consumir a lo largo de los años. No había necesitado siquiera tocar la Réplica del Pelintil para ello. Pero lo que no sabía era que su victoria no era total, pues los Caelfim sobrevivían en libertad en las tierras de Minin-e-Lian, lejos del yugo de su oscuridad.

El sacrificio de Canogar no sería olvidado, y siempre sería recordado como uno de los Caelfim más valientes de la historia. Gracias a su determinación, los Caelfim pudieron salvarse. Él y su tripulación descubrieron las nuevas tierras, y así pudieron evacuar a cuantos más pudieron para que tuvieran una nueva vida en las tierras de

Minin-e-Lian. A pesar de que lo merecía, decidió no enviar más barcos cuando él aún se encontraba en Anora, y así fue que él mismo se condenó. Grande fue Canogar Castanyen, siempre recordado con honor, quien puso por encima de todo la supervivencia de los Caelfim, más importante que su propia supervivencia. Gracias a él, no toda la esperanza había sido perdida, y siempre sería recordado por los Caelfim como su salvador, y viviría por siempre entre las estrellas, hasta el fin de los tiempos.

Libro IV

Asgarenta

Las Baladas de Asgaralad

Los Asgranes de Asgaralad

La Fundación de los Asgranes

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Asgranes surgieron de las gotas de fuego caídas por Pirenhad Assam.

Los Asgranes se hicieron llamar los Poderosos, los Dominadores de los Elementos, pues entendían claramente el poder que éstos tenían y los sabían utilizar a placer, y así fue como prosperaron, desde las colinas hasta los desiertos, y cómo sobrevivieron tanto en las sequías como en las tormentas de arena. Eran claros supervivientes, y sabían cómo resistir los climas extremos de su planeta. Existía un canto popular conocido como la Canción de Pirenhad compuesta en la Lengua Asgra, el idioma de los Asgranes. Su símbolo era el Gran Sol.

Desarrollaron su idioma, el Asgra, con su complicado sistema jeroglífico. Vivían en un patriarcado imperial, una diarquía, estando un emperador en el norte y otro en el sur. Los emperadores ganaban su puesto gracias a los logros militares y su inteligencia estratega, y eran ávidos lectores y conocedores de la historia que ellos mismos estaban creando con el paso del tiempo. Los asentamientos se localizaban cerca del agua, el bien más preciado y escaso de Asgaralad, donde en ocasiones tenían que extraerla del subsuelo o de manantiales. Enormes monumentos dedicados al sol fueron levantados, y no perdieron la idea de que el sol era la fuente de vida, y que sin él, aun con agua, todos morirían.

Los Asgranes nombraron los astros que acompañaban al mundo de Asgaralad. La gran estrella fue llamada Asgar, y la luna que orbitaba el mundo se llamó Alsina. El Mundo del Fuego tenía dos estaciones, verano y otoño, y su año duraba trescientos sesenta días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. En este mundo, en el gran continente, la población surgió en dos lugares a la vez, debido al gran desierto que separaba las tierras del norte y del sur. Las ciudades más antiguas, siendo aquí los lugares donde se decía que los Asgranes surgieron por primera vez, fueron las ciudades de Beledad y Musladad. Al comienzo, los Asgranes sureños se movieron hacia el oeste en busca de nuevas tierras donde asentarse, cerca de cuerpos acuáticos, mientras que los norteños se expandieron en todas direcciones. De esta manera, las ciudades de las dos tierras principales se fundaron en el mismo periodo de tiempo, pues el desierto separaba las poblaciones de norte y sur, y pasaría mucho tiempo hasta que contactaran entre ellas. En el sur se fundaron las ciudades de Fridad, Siridad y Damasad. En el norte se fundaron las ciudades de Tarladad, Beirad, Libadad, Sandigad y Ormidad, siendo ésta la última gran ciudad fundada en el mundo. Pero la población no solo vivía en las

ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Asgaralad

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Asgranes las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

La tierra de Sarasad, en el sur, era la más antigua. Estaba dividida en tres regiones, divididas por el gran río Ascatid. En el noroeste se encontraba la región de Disamad, cuyo núcleo era Siridad, con tradición de guerreros. En el suroeste se hallaba la región de Mancatad, con su capital en Fridad, cerca de la costa, con tradición espiritual. Las Montañas de Lafadur bordeaban el suroeste del territorio. En el este se encontraba la región de Lamedad, bordeada por las Montañas de Jafadur en la costa este. El gran Lago Lazam se situaba aquí. Las dos ciudades de esta región eran Musladad, con tradición de sabios, y Damasad, con tradición de gobernantes. El pequeño Bosque de Sadai se encontraba próximo al río, que además marcaba los límites con el gran desierto. Era una tierra multicultural, pues cada ciudad era diferente. Sin embargo, la festividad era compartida, y consistía en excursiones al Lago Lazam y al río Ascatid junto al Bosque de Sadai, donde hacían las actividades que cada ciudad quería según su forma de vida.

En el norte se encontraba la tierra de Narasad. Estaba dividida en cuatro regiones, y la población se hallaba muy dispersa, y el gran río Ascanid la cruzaba de oeste a este. En el oeste se encontraba la región de Dinadad, cuyo núcleo de población era Ormidad, de tradición marítima por su gran puerto. Era en las Montañas de Rifadur, cerca de esta ciudad, donde nacía el río Ascanid, que cruzaba la tierra bordeando el pequeño Bosque de Nadai. En el centro se situaba la región de Balidad, cuyas ciudades eran Beledad, de tradición espiritual, y Tarladad, de tradición marítima y guerrera con interés por la naturaleza. En el este se encontraba el gran Lago Tazam. La región de Danirad, en el este, estaba formada por los asentamientos de Beirad y Libadad. En el lado oeste del río se hallaba la región de Nosacad, cuyo núcleo se hacía llamar Sandigad. Era una tierra multicultural pero más ligada al mar, ya que muchos asentamientos estaban cerca. Tenía una gran prosperidad debido a su mayor amplitud, por lo que los saberes generales y el arte se desarrollarían más favorablemente.

La tierra central del continente era llamada Darasad, y consistía en un grandioso desierto, que fue imposible de cruzar para los Asgranes hasta siglos más tarde. En esta tierra, la vida resultaba prácticamente imposible debido a su relieve hundido, lo que la convertía en un gran agujero de calor, aunque al caminar fuera algo imperceptible. Aquí se encontraban las Montañas de Durfadur en el oeste, las Montañas de Kurfadur en el este, y las Montañas de Tifadur en el noroeste. El Lago Mazam estaba próximo a los límites del desierto, siendo un oasis en esta tierra desértica.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Yizam el que iba de este a oeste, y Yazam el que iba de norte a sur. Tiempo más tarde sería descubierta la Isla de Darmidad, donde se encontraba la Réplica del Penadad, y el Archipiélago de Ambidad, formado por las islas de Ambidad y Talmidad. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Asgaralad quedaría finalizado.

La Cultura de los Asgranes

La cultura de los Asgranes se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra era gobernada por un Emperador en la ciudad capital, y en cada ciudad había un Valido que lo representaba, y se reunían en la capital si tenían que discutir temas importantes. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran general, estratega, explorador, líder, centinela, infantería y arquero. Los comerciantes eran de gran estima, pues solían ser nómadas, y eran los que establecían relaciones comerciales entre las tierras y regiones, algo destacable debido a la aridez del mundo. Los escribas y eruditos, artistas y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, todos solían inclinarse por la aventura, pues eran grandes exploradores. La educación era llevada a cabo por los escribas y eruditos. Sobre sus costumbres funerarias, había necrópolis con tumbas subterráneas, con monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Ufsar. La justicia era dura en Asgaralad, y aunque la pena de muerte no existía, si se era exiliado lo más probable era morir, debido a que era exilio del imperio, y la única salida era el gran desierto. Las penas iban desde la cárcel hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

La historia de Asgaralad en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicaban para los periodos artísticos. Estas épocas serían la antigua, la media y la nueva. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, es interesante conocer la variada iconografía, en especial las representaciones del ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Pirenhad Assam, guerreros, eruditos, marineros, exploradores, y representaciones heroicas. Las representaciones del ente simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de Pirenhad Creador lo mostraba con actitud tranquila. La representación de Pirenhad Protector lo mostraba con actitud protectora. Y finalmente, la representación de Pirenhad Poderoso lo mostraba con actitud amenazante.

De esta manera, la cultura de los Asgranes se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgieron en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Asgranes, hasta el fin de los días.

Las Tierras del Sur

El Templo del Sol

No todos los héroes recordados lo eran por motivo de batalla, pues hubo algunos cuyas hazañas no resaltaron en ese terreno, pero sí en otros muy importantes. Los sabios siempre habían destacado en la historia de Unir, y muchos había habido. La importancia de éstos residía en el conocimiento del cosmos que podían aportar, y del conocimiento que la naturaleza les transmitía en sus cortas vidas. En las tierras de Asgaralad, donde el sol brillaba todos los días, hubo un sabio que destacó entre todos los demás por ser el primero que hizo un gran descubrimiento. En Asgaralad, en el centro había una tierra conocida como Darasad, un inmenso desierto imposible de cruzar. Las tierras del norte y las del sur vivían totalmente incomunicadas, pues nadie había sido capaz de cruzar el desierto por aquel entonces. De hecho, había algunos que decían que ambos extremos del mundo no sabían qué existía al otro lado. Había otros que afirmaban que tenía que haber vida, y que el desierto solo se extendía por el centro, y no por la costa. Pero eso era desconocido, y todo eran especulaciones.

Andamab Malid nació en Musladad, una ciudad de la región de Lamedad, en la tierra de Sarasad, en el sur. Esta ciudad estaba situada entre el Lago Lazam, al oeste, y el Mar, en el este. Era una ciudad con gran abundancia del líquido más importante, el agua. Las ciudades de Asgaralad eran como pequeños oasis en la temible arena. Era la Época Antigua, y los Asgranes se habían asentado en lugares estratégicos para poder sobrevivir. El terreno semiárido daba pie a plantas que soportaban bien el calor, ya que en verano la temperatura podía ascender de manera considerable. En otoño, las lluvias que caían hacían que la tierra resurgiera de sus cenizas quemadas por el sol, y la cosecha crecía rápidamente. La ciudad de Musladad era la más antigua, donde el poder y el conocimiento se unían en uno solo, y grandes construcciones vieron su existencia en honor al Señor del Fuego, el Poderoso.

Los Asgranes eran muy intrépidos, y la exploración era su pasión. Miraban con temor el gran desierto que se extendía por el norte, preguntándose si sería posible alguna vez cruzar tal páramo, y por qué Pirenhad Assam había creado semejante obra de la naturaleza. El desierto era como una gran olla de calor, pues el terreno, de forma casi imperceptible, descendía, y eso lo convertía en un pozo mortífero causante de hipertermia. Cuando salían a explorar los diversos parajes, desde el pequeño bosque hasta la sabana, solían cubrirse al completo con capas y capuchas, ya que así se protegían mejor de los rayos solares. También portaban espadas y dagas, por si eran atacados por algún animal salvaje. En estas fechas no había ataques de ningún enemigo mayor. La paz era absoluta, pero no duró para siempre.

Así, ocurrió la Ruina del Mundo de las Energías, y los Asgranes pudieron contemplar desde su hogar cómo la sombra absorbía al planeta en la lejanía. En este

momento, Andamab era tan solo un infante, y no era consciente de lo que pasaba. Pero otro suceso ocurrió, y esta vez Andamab sí lo recordaría. Unos años más tarde surgió el Enemigo en Asgaralad, Durcarad el Esbirro de la Guerra. Su presencia fue advertida tras una tormenta en el desierto venida desde el norte, por lo que fue en estos momentos cuando los Asgranes empezaron a pensar que en el norte también había civilización, y que el Lugarteniente venía de alguna de las ciudades norteñas. De primeras, la llegada de Durcarad formaba parte de leyendas y cultura popular. La gente hablaba de él como si fuera algo inventado, algo sobrenatural, que no podía existir. Pasaron unos meses de inquietante paz, hasta que se produjo lo inevitable, pues las muertes comenzaron.

Los exploradores eran encontrados muertos en los caminos, y nadie sabía quién había podido hacer semejante atrocidad. Parecía que los exploradores eran emboscados por diversos enemigos, pero aún no había traidores, o al menos eso se pensaba. Los ataques continuaron más y más, pero la alarma no surgió hasta que uno de los exploradores divisó en la lejanía la gran Fortaleza de Durgad, en Darasad. La fortaleza era tan gigantesca que su silueta se podía observar desde lejos, estando ésta en el oeste del desierto, cerca de las Montañas de Durfadur. Cuando la fortaleza fue localizada, todos supieron que el Enemigo había surgido en Asgaralad.

Pasó mucho tiempo y nadie vio a Durcarad, pero a pesar de ello, las muertes continuaron. Poco a poco, los Asgranes de Sarasad iban cayendo. Por este entonces, Andamab tenía solo cinco años, y sus padres lo escondían cada vez que llegaba alguien con un carro con cadáveres de más exploradores. Todos ellos tenían un símbolo grabado en el pecho a base de cortes ensangrentados. El símbolo era un círculo, que los Asgranes interpretaban como el astro rey. El sol tenía cuatro rayos en norte, sur, este y oeste. Dos espadas atravesaban al sol, a modo de cruz, penetrando los filos por el sureste y suroeste. El símbolo fue llamado el Sol Empalado, y fue el distintivo que Durcarad tuvo a lo largo de su dominio. Los Asgranes temieron este símbolo, y muchas veces fue visto en los cadáveres de los exploradores encontrados muertos a manos del enemigo sin rostro.

Para los Asgranes, el símbolo de Durcarad era algo terrorífico, pues su símbolo era el Gran Sol, y cuando veían el Sol Empalado, les causaba pavor, pues pensaron que Durcarad podía llegar a destruir su gran preciada estrella. Era algo que los Asgranes no podían ni imaginar.

Uno de los más fuertes e inteligentes de los Asgranes decidió enfrentarse a Durcarad. Alimad I Muyam de Damasad, salió de caza para dar muerte al temible enemigo. Todos los habitantes de Sarasad tenían la esperanza de que el gran héroe pudiera acabar con tan triste situación. Muchos fueron los exploradores que murieron a manos de un enemigo cuyo rostro nadie aún había podido ver. La compañía de Alimad partió de su ciudad pronto. Los exploradores iban vestidos con ropas ligeras, con capa con capucha, de color claro, para poder camuflarse entre la arena. Su idea era atraer a Durcarad para matarlo en una emboscada, ya que ellos no eran capaces de cruzar medio Darasad y llegar a su fortaleza. Era algo imposible, una misión suicida.

Los días pasaron y nadie tuvo noticias de Alimad en ninguna parte de Sarasad. Lo dieron por muerto. Un día, un explorador apareció en Damasad. Era el mensajero, y sus noticias eran terribles. Los exploradores habían sido destruidos. Pues en el norte de Disamad, en el territorio del oeste, se encontraba un lugar que fue llamado como el Daño de los Exploradores. Los cuerpos de cientos de Asgranes descansaron en la caliente arena, mientras que algunos desafortunados fueron decapitados, y sus cabezas

fueron empaladas en lanzas con el símbolo del Sol Empalado. Nadie se atrevió a ir a ese sitio, ni siquiera para comprobar si el testimonio del mensajero era cierto, por un tiempo. Sus ojos no mentían. Había sido un milagro que hubiera salido vivo de allí. El nombre del mensajero era Alimad II, el hijo de Alimad. Debido a su edad y a su habilidad para deslizarse por lugares para otros inaccesibles y por su destreza en el sigilo, fue nombrado mensajero. Único superviviente de la compañía de los exploradores, él sería quien debía hacer que permaneciera y no fuera extinguida.

«El Enemigo es poderoso, y muy escurridizo. Ni siquiera yo pude verlo. Nos atacó en la sombra. Durante todo el alboroto, mientras los demás se enfrentaban a él, yo tuve que cumplir mi misión, sobrevivir. Era algo que todos me hicieron jurar al nombrarme mensajero. Si la situación se complicaba, debía huir. A pesar de eso, soy afortunado por haber abandonado ese lugar con vida, pues Durcarad no me atacó. Estoy seguro de que esa era su idea. Si hubiera querido matarme, lo hubiera hecho. Pero no lo hizo. Quizá quería que os diera las malas noticias. Quizá quería asustarnos. Pero estoy seguro de que será derrotado, pues los Asgranes no nos dejaremos dominar por él. Durcarad será el Esbirro de su propia Guerra, pues nosotros no participaremos en ella. Pienso que lo mejor es defendernos ante cualquier ataque. No conviene planear ofensivas ante tal enemigo sin conocerlo. Hay que ser cautos. Si no, los Asgranes correrán un gran peligro».

La estrategia de supervivencia de Alimad II era inteligente, pero a la vez peligrosa, pues Durcarad tenía sus propios planes, completamente desconocidos por los Asgranes. No se dejaría ver tan fácilmente. Pasó un tiempo, y no se volvió a saber nada de él. A pesar de ésto, los Asgranes sabían que no había abandonado Asgaralad, debido a que su fortaleza podía ser divisada en el horizonte, y desprendía un aura maligna. Sin embargo, era extraño que el enemigo hubiera dejado de atacar Sarasad durante tanto tiempo, pues no fueron días, ni semanas, ni meses. Fueron varios años.

El tiempo pasó, y los ataques comenzaron de nuevo. Por este entonces, Andamab era un niño, aún demasiado joven para participar en alguna de las misiones contra Durcarad. Sin embargo, los siguientes acontecimientos fueron dolorosos para él, y de ellos comenzó a ver que Asgaralad estaba en peligro. Parecía que durante su ausencia, Durcarad planeaba la erradicación de Sarasad. Sus ansias de conquista no tenían límites, y parecía capaz de llevar Asgaralad a la ruina y gobernar un mundo destruido antes que incluso negociar. Los Asgranes no lo comprendían, y llegaron incluso a pensar en esa posibilidad. Pero era absurdo, pues nadie que veía a Durcarad, vivía para contarlo. El Lugarteniente Sombrío era muy sigiloso, muy escurridizo, y sabía cuándo y cómo atacar para matar sin ser visto. Eso debía de divertirle.

El padre de Andamab murió en el ejército, y Andamab lloró su pérdida. Cuando el tiempo hubo curado sus heridas, se juró a sí mismo honrar su memoria. Llegaría a ser Sabio, y haría que su difunto padre estuviera orgulloso de él.

Las tensiones en Sarasad se acrecentaron, y comenzaron a surgir los Corruptos. Las noticias llegaron hasta Andamab, y él pensó en algo que quizá pudiera ayudar a hacer entrar en razón a los Asgranes que comenzaban poco a poco a seguir a tan temible enemigo. Pero pasaría mucho tiempo para ésto. Durante poco más de una década, las tensiones en Asgaralad se acrecentaron poco a poco cada vez más, y llegó el momento en que Andamab quiso dejarlo todo para comenzar con su proyecto de restauración.

Cuando Andamab ya había alcanzado la adultez, fue cuando comenzó a llevar a cabo sus ideas de conocimiento. Fue predicando entre los pueblos sus ideas del bien, y

gracias a eso, consiguió a muchos seguidores. Los Corruptos aún no eran lo suficientemente poderosos para planear ofensivas, debido a que la población de Sarasad no era muy grande. Tras un tiempo predicando y ganando seguidores que se oponían al yugo de Durcarad, ordenó la construcción del primer Templo del Sol, también llamado Soladem, allá en Musladad. Sería el hogar para la Sabiduría que Pirenhad Assam les había regalado para poder ser descubierta. Allí, los Asgranes podrían aprender el poder de los elementos y a dominarlos, aprender la sabiduría y los conocimientos que el mundo les había dado y puesto a su alcance, para así poder derrotar al Esbirro. Se convirtió en la biblioteca más importante del mundo antiguo. Fue una obra cumbre dentro del arte antiguo Asgran.

Hubo un tiempo en que los exploradores comenzaron a visitar el Templo del Sol para poder aprender los sabios consejos que allí les daban. Los sabios de la naturaleza les aconsejaban acerca de cómo utilizar el terreno a beneficio propio, mientras que otros les enseñaban los puntos débiles del cuerpo para poder asestar golpes mortales contra cualquier enemigo, aunque no estaban del todo seguros si esos consejos servirían contra Durcarad. Alguien que pidió consejo fue Nascara Absad, una exploradora de la cual Andamab se enamoró. Nascara era una mujer proveniente de Siridad, la ciudad al oeste de Sarasad, en Disamad. Sus largas travesías bajo el sol hicieron que su piel fuera más morena, como en general la poseían los exploradores, ya que a pesar de las ropas, estar tantas horas debajo del sol terminaba teniendo su efecto en la piel.

Durante los días de entrenamiento, los exploradores acudían mucho al Templo, y así fue cómo Nascara advirtió la presencia de Andamab, y con el tiempo fueron encariñándose. Tuvieron diversas escapadas nocturnas al Lago Lazam, donde se tumbaban juntos a contemplar las estrellas. Sabían que la guerra estaba próxima, y que su romance no duraría mucho, ya que ella tendría que partir.

«Mi amor por ti es tan grande como el brillo de la mayor estrella».

Muchas escapadas nocturnas ocurrieron durante los meses que duró su amor, impedido por la guerra con el paso del tiempo. El Enemigo apenas daba señales de seguir existiendo, pero de vez en cuando, aparecía un cadáver de un viajero con el mismo símbolo del Sol Empalado grabado en el pecho a base de cortes. Los Corruptos cada vez eran más incontenibles, hasta que lo inevitable pasó. Durcarad conquistó Siridad.

Nascara estaba devastada debido a que su hogar natal había sido conquistado por el tan temido enemigo. Su carácter era fuerte y duro, y era una mujer solitaria. Tras ésto, decidió hacer un viaje sola, y dejó a Andamab sin ni siquiera despedirse. Andamab la buscó por todo Musladad, pero no la encontró. Diversos pobladores le dijeron que vieron a una mujer salir a galope hacia el oeste. Andamab temía por su amada, pero no podía hacer nada. No era un guerrero, y no tenía los medios para sobrevivir fuera. ¿Quién era él sino un simple sabio? No era capaz de grandes hazañas como Nascara. No era capaz ni siquiera de salir de su asentamiento, más allá del Lago. Andamab se sumió en una depresión en la cual pensó que no valía para nada, y que todos sus esfuerzos eran inútiles, ya que un simple sabio que no era capaz de grandes hazañas no conseguiría la victoria. Pasaron meses sin recibir noticias de Nascara, y en esos meses, el corazón de Andamab se fue enfriando.

En el poco tiempo que había durado su romance, estrecharon lazos los cuales ninguno de los dos creía posible. Andamab no entendía por qué Nascara decidió irse sin

despedirse. Quizá porque habría intentado detenerla, y ella no podía consentirlo. Pero nadie sabía a dónde había ido. Ni siquiera sus compañeros lo sabían.

Tras un año, una partida de exploradores encontró el cinturón y los brazaletes de Nascara. Se la dio por muerta, pero nadie encontró su cuerpo. La noticia fue devastadora para Andamab, quien ya había perdido a su padre en la guerra, y ahora a su amada. O eso era lo que pensaba. No hubo más noticias de Nascara. A pesar de ésto, algo le decía a Andamab que seguía viva, en algún lugar. Pero sus esperanzas caían cada día que pasaba sin recibir ninguna noticia. Estaba claro que si Durcarad había encontrado sola a Nascara, habría acabado con ella.

«¡Oh, Durcarad, Esbirro de la Guerra, Daño de los Exploradores! ¡Aliado de la Sombra del Cosmos! ¿Por qué tanto mal has traído a Asgaralad? ¿Qué daño te hemos hecho para que nos traigas la desgracia? Que el Poderoso nos ayude contra tal enemigo. Alem Pir'enhad Assam».

La petición de ayuda al ente, Creador Pirenhad Protector, fue escuchada por los diversos rincones de Sarasad. La pena y la tristeza poco a poco fueron llenando los corazones de los Asgranes, mientras que los Corruptos avanzaban hacia el este desde Siridad. Empezaron a construirse edificios defensivos, tales como fuertes murallas, altas torres y poderosos castillos, situados en lugares elevados de difícil alcance. Estas fortificaciones eran construidas a base de piedra, pero no resultaron ser lo suficientemente poderosas para detener el avance del enemigo. Por desgracia, el ente creador no podía ayudar a su creación como le gustaría, pues el poder de los Sin Nombre era aún un total misterio, y era imposible combatirlos. Los Corruptos llegaron a Fridad, en Mancatad. Allí fueron contenidos durante meses por el gran Alimad II y sus exploradores. Eran los defensores de Sarasad, y no perderían. Los Corruptos tuvieron que retirarse, pues ellos solos no eran lo suficientemente fuertes como para derrotar las defensas de Fridad. En esa ciudad se construyeron amplios campos de entrenamiento, donde los Asgranes guerreros aprendían el oficio del combate y mejoraban sus habilidades. Asgaralad se preparaba para la guerra.

A pesar de estar sumido en depresión, Andamab continuaba su aprendizaje, y en sus muchos viajes a la costa, pensó que debía haber algo más allá. Las leyendas sobre un árbol fantástico que poblaba cada mundo eran conocidas por todos, pero nunca se encontró dicho árbol en Asgaralad. En Sarasad no estaba, y todos pensaban que el resto del mundo era un completo desierto, a pesar de que quizá en las costas podría haber algo de vida. Los barcos de Asgaralad aún no se habían desarrollado lo suficiente para viajes largos, pero consideró intentarlo. Navegar mar adentro, con ánimo aventurero, para descubrir qué podía haber más allá de las olas. Al fin y al cabo, quizá un viaje por mar podría ayudar a Andamab a poder superar su depresión, ya que lo estaba matando por dentro.

Y así, planeó su viaje. Habló con varios aprendices del Templo del Sol, y dos de ellos se prestaron a acompañarlo en su aventura. El puerto de Musladad solo servía para la pesca, pero un navío de vela para Andamab y sus acompañantes fue construido. No era muy grande, pues en él cabían unas pocas personas y varias bolsas de equipaje para provisiones, y poco más. La partida salió rumbo a lo desconocido. Pasaron varias semanas a la intemperie, debido a que al ser un navío muy tosco, su velocidad era lenta, y eran ellos los que tenían que remar. Se turnaban para hacer el trabajo, y así uno podía descansar. Finalmente, divisaron tierra.

Fue un descubrimiento muy importante. Pronto desembarcaron, y se

encontraron con una zona especial y única dentro de Asgaralad. En sus reducidas dimensiones, tenía más vegetación que la mitad de Sarasad. A pesar de tener el mismo clima semiárido de esa tierra, su posición geográfica junto con el mar hacía que el clima fuera menos extremo, y la vegetación pudiera desarrollarse más abundantemente.

La isla fue llamada Darmidad, y allí Andamab y su compañía pasaron varias semanas investigando. Así se recordaría uno de los eventos más importantes de la historia de Asgaralad. El descubrimiento de la Réplica fue un hecho el cual ni Andamab ni sus seguidores pudieron creer. La Réplica, llamada Penadad en Lengua Asgra, fue hallada en un claro entre la abundante vegetación del suroeste de Darmidad. Los días pasaron, y los tres compañeros trataron de desentrañar sus secretos, tarea dificultosa, debido a la propia naturaleza de la Réplica. El fantástico árbol desprendía un aura que aportaba tranquilidad al lugar. La fascinación se apoderó de ellos.

Pero el tiempo pasó, y mientras que Andamab deseaba quedarse allí, sus compañeros añoraban su hogar en Musladad, y deseaban volver. A diferencia de Andamab, ellos tenían seres queridos allí. A Andamab solo le quedaba su madre, pero ella no lo necesitaba, sabía cuidarse sola. Andamab veía Darmidad como el lugar en el que quería estar por siempre, ya que estaba alejado de su tierra natal en Sarasad, donde tanto dolor había sufrido. Quería huir del sufrimiento. Pero no era justo para sus compañeros compartir ese mismo destino, así que les dijo que podían irse cuando quisieran en la embarcación. Andamab no pensaba volver. Tenía allí todo lo que necesitaba para vivir. No necesitaba el navío, nunca lo volvería a usar.

«Es la hora del adiós, queridos amigos. Me entristece esta despedida, pero a la vez, me alegra que hayáis compartido mi camino hasta este gran descubrimiento. Yo no tengo nada en Sarasad. Cuando volváis, decidle a mi madre que la quiero, pero que no volveré. Mi sitio está aquí. He sufrido demasiado en Sarasad. Haced buen uso del Templo. Con el tiempo, Musladad será la ciudad más sabia de todo Asgaralad. Expandid el conocimiento que hemos descubierto sobre la Réplica. Escribidlo, y preservadlo. Conocimiento tan valioso no se debe perder. Los viajeros llegarán al Soladem de Musladad para leer sobre la Réplica. No creo que nos volvamos a ver, así que partid, y recordadme, pues yo os recordaré siempre».

Tras la despedida, los compañeros de Andamab subieron en el navío rumbo a casa. Ni siquiera Andamab había mencionado a Durcarad. Quizá se había olvidado de ese problema, o quizá quería olvidarse. Probablemente, era sabia su decisión de apartarse del mundo. Pero ninguno de sus compañeros era capaz de abandonar a sus seres queridos al otro lado de mar mientras que un enemigo despiadado podía acabar con sus vidas. Andamab los vio desaparecer en el horizonte, y una vez estuvieron fuera de su vista, se dio la vuelta, y se sentó en el suelo, solo.

Pasaron semanas antes de que la mente de Andamab cambiara. Esas horas de soledad, apartado de la civilización, lo hicieron reflexionar. Pensó mucho en Nascara, y en que probablemente seguía viva, a pesar de que los Asgranes la declararon muerta tras el hallazgo de algunas de sus pertenencias. Su amor por ella no se había apagado, a pesar de los años. Tres años habían pasado desde que la declararon muerta, y aún la amaba. Ojalá pudiera encontrarla. Si volvía a Sarasad, sería por ella, para encontrarla. No le importaba que Durcarad acechara en cada rincón de la tierra. Un fuerte sentimiento por Nascara hizo que Andamab cambiara de parecer y quisiera volver a Sarasad. Fue un proceso lento, pero finalmente, se decidió. Construyó una pequeña balsa con madera del lugar para poder navegar, usando las armas de su bolsa de

provisiones.

Tan pronto como pudo, salió a la mar, y navegó durante días en una tranquilidad que pronto se truncaría. Tras un tiempo, vio tierra, la costa este de Sarasad. Comenzó a remar con más rapidez para poder llegar cuanto antes. Estaba deseando llegar a casa, saludar a su madre, y prepararse para buscar a su amada Nascara.

«¡Oh Nascara! Si solo encontrarte yo pudiera. Perdida en Sarasad probablemente estás, sola. Yo lo sé, a pesar de que para los demás, muerta estés. Pero algo en mi interior me dice que aún vives, y si algo tengo que hacer ahora es encontrarte, aunque tenga que ir hasta el fin del mundo, pues si los años no han podido apagar mi amor por ti, nada lo hará».

Cuando desembarcó en el puerto, se dio cuenta de que estaba vacío. No había nadie, ni barcos ni Asgranes. Le pareció extraño, pero no le dio la mayor importancia, ya que su mente estaba en otros asuntos. Se apresuró para ir rápidamente a Musladad. Cuando llegó y la vio en la lejanía, se quedó totalmente paralizado.

La ciudad estaba en llamas, y los gritos azotaban el aire, gritos de dolor y de miedo. Gritos de muerte. Andamab se quedó de pie, mirando la ciudad, mientras que sufría como nunca antes había sufrido. Se estremeció, comenzó a sentir miedo, terror, y también ira e impotencia, pero no hizo nada. No podía hacer nada. Estaba totalmente paralizado. Finalmente, los Corruptos se hicieron con el poder, y en su ausencia arrasaron todo Sarasad hasta llegar a Musladad. De hecho, Andamab había llegado en el momento más oportuno, pues Musladad estaba siendo asediada en ese preciso instante. Los estandartes del Sol Empalado poblaban la zona, mientras que los Corruptos quemaban y asesinaban a los civiles. Los Sin Nombre también se encontraban ahí, como reflejos de los muertos que enloquecían a los Asgranes. Y por primera vez, Andamab pudo ver a Durcarad desde la distancia. Pero no vivió para contar cómo era su aspecto.

Andamab, paralizado de terror, se quedó contemplando la ciudad en llamas, viendo cómo todo lo que una vez amó se consumía en el fuego y la sombra. Mientras estaba ahí, de pie, un grupo de Corruptos se acercó a él por la espalda, y uno de ellos le cortó el cuello. Fue un corte rápido, pero la muerte llegó lenta. Andamab cayó, y vio cómo los Corruptos lo miraban y se burlaban de él. Pero eso no fue lo último que Andamab vio antes de morir. Lo último que vio fue el rostro de su amada Nascara. Ya no podría encontrarla. No sabía si seguía viva. A pesar de que él iba a morir, deseó con todas sus fuerzas que Nascara estuviera viva. La vida lo abandonó, y pronto dejó de respirar.

El asedio de Musladad finalmente acabó. Las fuerzas de Durcarad conquistaron la ciudad. El Templo del Sol quedó en ruinas, pero su saber no se perdió. El último asentamiento de Sarasad libre del yugo de Durcarad era Damasad, en el noreste, cerca de las Montañas de Jafadur y el nacimiento del río Ascatid, hogar de Alimad II. Durante la masacre, los diversos mensajeros de oficio trataron de salvar el saber del Soladem. El conocimiento de la Réplica permanecería a salvo en Damasad.

La historia de Andamab Malid fue una de las más tristes de todo Asgaralad. A pesar de todo lo que le aconteció a este gran Asgran, se ganó su nombre en la historia, pues su descubrimiento de la Réplica sería muy importante con el paso del tiempo. Algo curioso de este final fue que los supervivientes de Sarasad creyeron que Andamab aún seguía viviendo en Darmidad, y estaba vivo. Quizá el acto de Andamab, impulsado por su amor por Nascara, probablemente muerta también, había sido una necedad que solo lo llevó a la muerte. Quizá la muerte de Andamab podía haberse evitado. Nunca se

sabría, pero lo que sí se supo fue que su conocimiento permanecería para siempre, y su recuerdo viviría a través de todas las edades. Andamab el Sabio, así sería recordado.

La Expulsión del Sigiloso

Las tierras del sur habían comenzado a ser azotadas por el terrible enemigo. La amenaza del Lugarteniente crecía cada vez más con el paso del tiempo, pero allí estaban aquellos que no se detendrían ante nada con tal de pararlo.

La ciudad de Musladad había caído, pero ya antes, habían sucumbido al poder del Lugarteniente las ciudades de Siridad y Fridad. La única ciudad libre de Sarasad era Damasad, el lugar donde se encontraba aquel que trataría de hacer que estas tierras recuperaran su antigua gloria.

Alimad II Muyam, nacido en Damasad, era hijo de Alimad I, aquel líder de los exploradores que pereció ante Durcarad, quien entonces fue conocido como el Sigiloso, por su gran habilidad y astucia para derrotar a sus oponentes sin ser visto. Cuando el Daño de los Exploradores ocurrió en Disamad, Alimad II era muy joven, pero participó en esa expedición como parte de su entrenamiento, con la orden de huir si no quedaba otra opción. Así fue como Alimad II logró salvarse del trágico evento donde su padre encontró la muerte.

Durante los siguientes años, Alimad II permaneció en Damasad, y allí no solo entrenó él mismo, sino que también se convirtió en un gran líder. Se prometió a sí mismo reclamar las ciudades de Sarasad para los Asgranes, y tras esto, su nombre pasaría a la historia.

Ya antes de la caída de Musladad, Alimad II había llegado a tener un hijo, al que dio el nombre de Alimad III. Su hijo sería quien continuaría su legado en caso de que él cayera en batalla, y sería quien debía proteger Damasad del enemigo.

Poco tiempo tras la caída de Musladad, las tropas de Alimad II estuvieron reunidas y preparadas para la reconquista del sur. Los Asgranes marcharon desde Damasad rumbo a la ciudad de Musladad. Tal fue el poder que demostraron, que los Corruptos que observaron el ejército desde la lejanía tuvieron gran temor. El poder de Alimad II en ese momento parecía imparable.

El ejército de los Asgranes llegó hasta los límites de la ciudad, y pocos fueron los Corruptos que se atrevieron a presentar batalla. La gran mayoría acabó huyendo hacia el oeste, pues ésta era una victoria segura para el gran Alimad II. La ciudad de Musladad fue reclamada para los Asgranes, y allí quedaron, ayudando a su reconstrucción.

Una vez que la ciudad estaba bajo su poder, las tropas de Alimad II inspeccionaron los alrededores de Musladad para comprobar si había Corruptos escondidos. Y entonces fue como los Asgranes encontraron algo que no esperaban. Aquel que lo encontró hizo llamar a Alimad II con premura, y éste se presentó raudo en el lugar. Cuando lo vio, no pudo creer a sus ojos.

Allí se encontraba el cadáver de Andamab, el cual había permanecido en buen estado, ya fuera por estar en las arenas o por la gracia del Señor del Fuego. Los Asgranes pensaban que éste estaba más allá del mar, en una isla que conocieron como Darmidad, conocimiento que tuvieron gracias a los ayudantes que regresaron al continente. En ese momento, la tristeza penetró en los corazones de los Asgranes, quienes lloraron la pérdida de este gran sabio.

Los Asgranes recogieron el cuerpo de Andamab y lo trasladaron hasta Musladad, y allí le dieron un funeral digno. Según la tradición de los Asgranes, el cuerpo de Andamab fue puesto a disposición de los embalsamadores, quienes llevaron a cabo su momificación. Una vez el proceso estuvo finalizado, su cuerpo se cubrió con vendas de lino y puesto en un sarcófago. Su lugar de descanso eterno fue en las profundidades del Templo del Sol, aquel edificio que, como gran sabio, había promovido. La tumba excavada en el subsuelo dio reposo al gran Andamab, y los Asgranes lo recordaron como uno de los grandes sabios de la antigüedad.

Así fue como descansó Andamab, aquel que alcanzó la sabiduría. Fue el fundador del Soladem de Musladad, y su herencia para con los Asgranes siempre fue valorada. Con el tiempo, otras ciudades llegarían a tener Templos del Sol, pero ninguno fue tan esplendoroso como aquel de Musladad. Viajó hacia Darmidad en busca de un nuevo propósito para vivir tras la desaparición de su amada Nascara, y allí encontró el árbol maravilloso, la Réplica del Penadad. Desgraciado fue el día en el que decidió regresar al continente en busca de su amada, pues eso le costó la muerte. Andamab Malid siempre sería recordado por los Asgranes, y su legado permanecería en el mundo hasta el fin de los tiempos.

Durante un tiempo, la estancia en Musladad estuvo dominada por el miedo, pues había días en los que los Asgranes despertaban junto a algunos que habían sido muertos durante la noche. No sabían qué era lo que podía estar causando ésto, pero había quienes sospechaban de que Durcarad el Esbirro de la Guerra era el causante de esta desgracia. En la oscuridad de la noche, se deslizaba sigilosamente dando muerte a algunos Asgranes para así atemorizar a los vivos. Algunos de ellos llegaron a tener pesadillas sombrías, sin llegar a morir, y por ésto supieron que el Lugarteniente andaba detrás de estas muertes. Por este entonces, los Asgranes no tenían conocimiento de los entes sombríos, pero pronto conocerían de su existencia.

Los Asgranes de Musladad vieron en el cielo la terrible humareda negra. Éstos eran los Sin Nombre, las criaturas venidas del cosmos, que eran capaces de matar mediante la creación de pesadillas sombrías. Fueron los Sin Nombre los que revelaron a los Asgranes que Durcarad estaba detrás de las muertes, y así éstos tuvieron aún más miedo de quedarse dormidos, pues podían no volver a despertar jamás. A pesar de todo, los ataques del Lugarteniente tuvieron su final.

De forma inesperada, los ataques dejaron de suceder, aunque los Asgranes no bajaron la guardia. Por un tiempo, estuvieron alerta en caso de que el Lugarteniente volviera a causar estragos. Pero un día, Alimad II tuvo un sueño, donde el gran Pirenhad Assam le habló, y le contó que el Lugarteniente había abandonado Musladad, y que los Asgranes debían prepararse para continuar la reclamación de Sarasad.

«El enemigo ha abandonado la ciudad. Llegará el día en el que os reuniréis con quien una vez perdisteis. La marcha debe continuar». Éstas fueron las palabras del Poderoso, y cuando Alimad II se despertó, avisó a sus compañeros de que finalmente podían descansar en paz.

Por un tiempo, los Asgranes continuaron en Musladad, ayudando a su reconstrucción, sin ánimos de continuar la marcha militar. No sabían exactamente dónde se encontraba ahora el Lugarteniente, pero algo les decía que quizá ahora se hallaba en Fridad, junto a sus aliados Corruptos. Alimad II sabía que tarde o temprano debía continuar la marcha, pues su mayor deseo era poder liberar las tierras de Sarasad del yugo del Lugarteniente. Pero por el momento, los Asgranes descansaron.

Tras unos años, llegaron noticias sobre eventos que estaban ocurriendo en el oeste del mundo. Las noticias volaron, y los Asgranes supieron que la ciudad de Siridad había sido reclamada por los Asgranes. Ni Alimad II ni sus compañeros sabían quién había podido acumular tanto poder como para expulsar a los Corruptos de esa ciudad, y estuvieron grandemente sorprendidos. Pero gracias a ésto, pensaron que la guerra aún podía esperar, por lo que más años pasarían hasta que el ejército se moviera. Por este entonces, tan solo la ciudad de Fridad estaba bajo el dominio de los Corruptos.

El tiempo pasó, y el día llegó en el que los Asgranes decidieron marchar hacia Fridad para su reconquista. Guiados por Alimad II, éste sintió que el momento había llegado. Algo en su interior se lo decía, y no podían perder más tiempo. Los ejércitos partieron desde Musladad rumbo a Fridad. La travesía ocurrió sin problemas, y cuando llegaron a ver la ciudad desde la lejanía, se dieron cuenta de que algo estaba ocurriendo allí.

Alimad II se encontraba en una colina desde la cual veía Fridad en todo su esplendor. Podía verse el polvo de las arenas subir hasta el cielo, como si gran movimiento estuviera ocurriendo en las calles de esa ciudad. Y así fue como logró divisar un gran ejército que venía desde el oeste. Alimad II llamó a sus tropas, indicándoles que ya había Asgranes enfrentándose a los Corruptos, y que debían apresurarse para acudir en su ayuda. De esta forma, todos marcharon raudos hasta Fridad, pero para cuando llegaron, la batalla ya había terminado.

El ejército de Alimad II fue recibido con ilusión, pues aquellos que habían obtenido la victoria habían sido los Asgranes venidos desde el oeste. Alimad II y los demás estaban muy felices de ver a tantos de sus compatriotas allí, luchando por la libertad. Y Alimad II se preguntaba quién había sido el que había logrado unir a los Asgranes y comandarlos hacia la victoria. Y tras poco tiempo, logró encontrar a la persona que estaba detrás de esta estrategia.

«¡Nascara!». Alimad II exclamó con grandísima sorpresa al ver a esta mujer. Sus ojos verdes resplandecían con la luz del sol y el sentimiento de victoria, y su rostro mostraba a la vez seriedad y compasión. Se había convertido en una líder fuerte y poderosa, y los Asgranes la respetaban y admiraban.

Así era, pues Nascara estaba viva. Todos en el este creyeron que estaba muerta, y solo Andamab sintió que quizá aún permanecía en algún lugar en el mundo. Incluso los Asgranes del oeste creyeron que había muerto, hasta que finalmente apareció.

«Largo tiempo he estado desaparecida, y siento mucho haberos hecho sufrir por mí. Jamás quise que aquellos a los que amo sufrieran. Y de entre todos ellos, hay alguien muy especial a quien por todos estos años he deseado volver a ver. Dime, Alimad II, ¿dónde está Andamab?». Ante esta pregunta, el rostro de Alimad II se entristeció tanto que Nascara lo notó, y seguidamente, ella misma se entristeció, esperando lo peor.

«Por largo tiempo pensamos que el gran sabio se encontraba en Darmidad junto al maravilloso árbol, según sus ayudantes nos contaron. ¡Ay, ojalá fuera cierto! Pues en nuestra misión, encontramos el cuerpo de Andamab en las afueras de Musladad. El dolor por esta pérdida es algo que todos llevamos con nosotros». Al decir estas palabras, el corazón de Nascara quedó roto por el dolor, y cayó de rodillas a las arenas que cubrían las piedras de la calle. Y allí quedó, soportando la pérdida, sin decir palabra, mientras que Alimad II la observaba y se acercaba a ella.

Ninguno entendía cómo era posible que Andamab hubiera muerto en esa

situación, pero Nascara pronto llegó a la conclusión, pues ella lo conocía muy bien. Y ante este conocimiento, su dolor tan solo se incrementó.

«Regresó a Sarasad para buscarme. Él ahora está muerto por mi culpa». Éstas fueron las palabras de Nascara. Ante ésto, Alimad II le respondió con grandísima empatía, queriendo liberarla de su carga.

«Si es así como acabó, eso demuestra que realmente te amaba, y que sabía que estabas viva en algún lugar. Él no querría que sufrieras por su pérdida». Alimad II se mostraba compasivo, y entonces pronunció unas palabras que hicieron que Nascara tomara su decisión. «Ya has vivido demasiada guerra. Ve a Musladad, y honra a tu amado. Su cuerpo descansa allí junto al Templo del Sol. Nosotros nos ocuparemos del enemigo».

De esta manera, Nascara pronto partió desde Fridad hacia Musladad. No habló demasiado acerca de sus años estando en paradero desconocido, pues deseaba partir hacia la tumba de su amado lo más rápidamente posible. Nascara cabalgó por la tierra hasta llegar a su destino, por lo que una vez más, ambos héroes estuvieron separados.

Alimad II y los Asgranes quedaron en Fridad para ayudar a su reconstrucción. Pero durante este tiempo, hizo un viaje a Damasad, donde ocurrió un hecho de gran importancia para la gloria de Sarasad. Por deseo del pueblo, Alimad II fue nombrado Emperador de Sarasad. Éste fue un honor inaudito, y ocurrió porque había demostrado gran liderazgo a la hora de establecer la paz en esas tierras. La ceremonia se dio, y todos los Asgranes de Sarasad estuvieron contentos por este hecho. Allí en Damasad, Alimad II tuvo tiempo para ver a su esposa y a su hijo, quien ahora sería el heredero del imperio, por este entonces siendo tan solo un niño.

El sentido del deber de Alimad II lo llevó a regresar a Fridad, pues deseaba colaborar en la reconstrucción. No pasó mucho tiempo hasta que el enemigo del mundo, Durcarad el Esbirro de la Guerra, hizo su aparición. Los Asgranes de las murallas observaron una figura negra en la lejanía, y el nombre de Muyam se escuchó a través de los vientos. El Lugarteniente llamaba a Alimad II, y parecía que deseaba entablar una conversación con él. Así, ambos se encontraron cerca de las murallas de Fridad, y ambos dialogaron.

«Heredero de Muyam, he de proponerte un trato. Encuéntrate conmigo en el Daño de los Exploradores, y enfréntate a tu destino. De no hacerlo, las tierras de Sarasad conocerán de mi ira, y no habrá nadie en este lugar que pueda escapar de las sombras». Éstas fueron las palabras del Lugarteniente, y ante ésto, Alimad II pensó en Pirenhad Assam el Poderoso, para encontrar una respuesta acerca de cómo debía actuar. Al fin, decidió aceptar el requerimiento del Esbirro de la Guerra, y marchó a encontrarse con él al lugar donde su padre había perdido la vida junto con todos sus compañeros exploradores.

Alimad II marchó en solitario rumbo al Daño de los Exploradores, en la región de Disamad. Largo tiempo atrás, allí hubo una escaramuza donde su padre Alimad I fue muerto junto al resto de los exploradores. Alimad II logró huir, siendo muy joven. Desde entonces, siempre aspiró a ganar poder para poder derrotar al temible y escurridizo Lugarteniente. Ahora parecía que su oportunidad se había presentado. Una vez llegó allí, Durcarad se encontraba ya en aquel lugar. Su oscura e imponente figura era capaz de aterrorizar a cualquiera, pero Alimad II resistió contra todo miedo.

Alimad II se acercó a Durcarad, que esperaba pacientemente a que su adversario estuviera listo. El Lugarteniente tenía intención de establecer los términos

del duelo, y fue bastante generoso en cuanto a ésto.

«Heredero de Muyam, bienvenido al Daño de los Exploradores. Antaño, tu padre pereció en estas arenas, y tú lograste escapar. He aquí el momento y lugar donde cerraremos el ciclo. Pero escúchame, pues tengo un trato que proponerte». Alimad II miraba a su adversario con incredulidad, pero ciertamente, el Sigiloso estaba siendo sincero y honesto. «Niégate a enfrentarte a mí, y estas tierras conocerán mi más profunda ira. No habrá lugar al que escapar, y todo cuanto conoces acabará enterrado en las arenas. Acepta, e incluso en la derrota, te ofreceré un don».

Alimad II escuchaba con paciencia, y aunque dudaba de la palabra del Esbirro de la Guerra, sabía que no tenía opción. No tendría más remedio que luchar contra él, aunque el desenlace fuera fatal.

«Si me derrotas, habréis ganado. Los Asgranes serán los victoriosos. Y si yo te derroto a ti, daré a los Asgranes una oportunidad para pedirme un favor. Pero no serás tú quien hará la petición, sino aquella mujer que tantos problemas me ha causado». Ciertamente, Durcarad se estaba refiriendo a Nascara. «Tanto tú como esa mujer me habéis causado problemas, pero considero más conveniente enfrentarme a ti en duelo. ¿Y qué mejor lugar que el sitio donde tu padre encontró el descanso eterno?». Al decir ésto, Alimad II comenzó a sentir rabia, y rápidamente desenvainó su cimitarra.

Seguidamente, el Sigiloso se desvaneció en el viento, desapareciendo de la vista de Alimad II, quien permanecía en guardia, mirando en todas direcciones, buscando al Lugarteniente. Súbitamente, éste aparecía y asestaba un golpe con su espada, y afortunadamente, Alimad II era lo suficientemente rápido como para detenerlo. Una risa malvada fue escuchada en el ambiente, y Alimad II supo que la situación se iba a volver desesperada. Los golpes de Durcarad eran cada vez más veloces, y Alimad II tenía cada vez más dificultad para detenerlos, por lo que poco a poco iba recibiendo heridas.

Tras unos intensos minutos, el cuerpo de Alimad II estaba cansado y poblado por pequeñas heridas que el Lugarteniente le había hecho estando oculto en las sombras. La sangre brotaba de su cuerpo, y cada vez se sentía más débil, hasta que finalmente, cayó de rodillas a la arena, sin fuerzas para incorporarse. Entonces, Durcarad apareció desde las sombras, y se acercó lentamente hacia él por la espalda. Alimad II estaba demasiado debilitado, y no hizo ningún movimiento, tan solo respirar. Entonces, el Lugarteniente hundió su espada en su cuerpo, atravesándolo desde la espalda, saliendo la punta por el pecho. Alimad II dio un último suspiro, y finalmente cayó a las arenas, para nunca más levantarse.

Durcarad observó los hechos, pues ahora un nuevo miembro permanecía en las arenas del Daño de los Exploradores. Orgulloso por su victoria, recordó la promesa que la había hecho al heredero de Muyam. Ahora debía dirigirse a donde Nascara se encontraba, allá en el este de Sarasad. Debía proponerle que le pidiera un favor, y fuera cual fuera, éste lo cumpliría. El Lugarteniente abandonó el lugar, y se puso en marcha para llegar al este.

Mientras tanto, otros acontecimientos fueron ocurriendo en el este del mundo. Poco después del encuentro en Fridad, Nascara partió hacia Musladad para honrar a su amado fallecido, Andamab, cuya tumba se encontraba en el Templo del Sol. Nascara cabalgó rauda hasta esa ciudad, sin saber los hechos que les ocurrieron a aquellos que había dejado atrás, hasta que hubieron finalizado.

La historia de Nascara Absad permaneció en misterio por todo este tiempo, y

fue conocida en su totalidad más tarde. Nacida en Siridad, se encontró con Andamab en el Templo del Sol de Musladad, y ambos se enamoraron. Pero Nascara tenía un marcado sentido del deber, y deseaba poder derrotar al terrible enemigo que había aparecido en el mundo recientemente. Cuando supo que su ciudad natal, Siridad, había sucumbido ante los Corruptos, no lo dudó ni un segundo, y marchó allí para luchar. Pero cuando llegó ya era demasiado tarde.

Nadie supo acerca del paradero de Nascara por ese tiempo, pero no fue hasta que se encontraron su cinturón y sus brazaletes en las arenas cuando la dieron por muerta. Ésto sumió a Andamab en una depresión tal que decidió abandonar Sarasad y partir hacia la isla de la Réplica. Lo que en verdad le ocurrió a Nascara fue que ella misma perdió sus objetos a propósito.

Cuando el enemigo supo que Nascara había regresado a Siridad, sabiendo que era una mujer poderosa inspirada por el mismísimo Señor del Fuego, Durcarad dio la orden de encontrarla y darle muerte, pues supo por las Sombras que sería una terrible adversaria. Nascara entonces decidió fingir su propia muerte, conociendo lo traicioneros que serían los Corruptos a la hora de informar a su señor. Perdió su cinturón y sus brazaletes, y los siervos del Lugarteniente no tardaron en atribuirse su muerte. Sin embargo, ésto también llegó a oídos de los Asgranes, y así fue como todos se entristecieron. Era algo que Nascara se arriesgaba a que pasara, pero su sentido del deber le decía que era lo correcto, pues estando en las sombras, podría planificar la reconquista de su hogar.

De esta manera, estando oculta, pudo informar a tantos Asgranes como le fue posible para que se reunieran, y una vez tuvieron la suficiente fuerza, lanzaron un ataque devastador contra los Corruptos y los expulsaron de Siridad. Así, esta ciudad fue reclamada por los Asgranes. Durante este tiempo, corrían rumores sobre una poderosa mujer liderando las fuerzas de la reconquista, pero los Asgranes del este jamás imaginaron que se trataba de la mismísima Nascara.

Con la reconquista de Fridad y el encuentro con Alimad II, su nombre ya se hizo conocido por las tierras de Sarasad, y el mismo Lugarteniente la temía, como una de las mujeres más poderosas. Pero aun con su fuerza, cuando Alimad II le dijo que Andamab estaba muerto, ésta se derrumbó, y lo único que deseaba era ir hasta Musladad para dar su despedida a su amado. Los caminos de ambos se separaron, pues Nascara cabalgó hasta Musladad con premura.

Durante su viaje a caballo, no podía dejar de pensar en sus vivencias con Andamab, que aunque cortas, fueron intensas. Ojalá pudiera volver a estar con él y recuperar el tiempo perdido. Se sentía tremendamente culpable, y el dolor la acompañaría por el resto de su vida.

Cuando llegó a Musladad, los Asgranes le dieron la bienvenida, y ella fue lo más rápidamente hasta el Soladem, el Templo del Sol. Allí llegó hasta la tumba de su querido Andamab, y allí permaneció, en silencio, por largo tiempo, mientras las lágrimas brotaban de sus hermosos ojos.

Tras honrar a Andamab, Nascara decidió permanecer en Musladad por un tiempo, y pasó horas y días entre los libros del Templo del Sol, con el recuerdo de su amado en la mente de forma constante. Nascara supo del nombramiento de Alimad II como emperador de Sarasad, pero ella no fue a la ceremonia. Se alegró por su compañero en la distancia, y nunca más lo volvió a ver.

La noticia de la muerte de Alimad II a manos del Sigiloso llegó a sus oídos, y

una vez más, su corazón sintió gran dolor por esta pérdida. El duelo había ocurrido en el Daño de los Exploradores, allá lejos en el oeste. Las tierras de Sarasad habían perdido a su recién nombrado emperador.

«¡Cuándo acabará este sufrimiento! ¡Pirenhad Assam el Poderoso! Dame fuerzas, pues la tiranía de este ser sin escrúpulos debe acabar». Nascara maldijo al Lugarteniente, y presa del sufrimiento y la rabia, decidió cabalgar hacia Damasad, como si hubiera algo en ella que le decía que debía marchar hacia la ciudad natal del héroe caído.

La decisión de Nascara de ir hasta Damasad fue acertada, pues poco tiempo después, el mismísimo Durcarad fue visto aproximándose a las murallas de esta ciudad. Nascara se presentó ante él, dispuesta a cualquier cosa con tal de hacer que el enemigo dejara de causar más sufrimiento. Cuando el Lugarteniente ya estaba cerca, finalmente, ambos se miraron, el uno con alegría, y la otra con rabia. Entonces, hubo diálogo, pues ésta era la intención del Lugarteniente.

«La mujer conquistadora, la desaparecida que sobrevivió, al fin nos encontramos». Éstas fueron las palabras de Durcarad como saludo, a las cuales Nascara respondió con dureza.

«Esbirro de la Guerra, eres una desgracia para las tierras de Sarasad y una afrenta para su gente». Nascara no iba a tener ninguna piedad con sus palabras, deseaba hacerle sentir al Sigiloso que no podría subyugarla. «¿Qué es lo que deseas?».

«Déjame hablar, pues he venido para proporcionarte un don». Cuando Durcarad dijo ésto, Nascara pensó haber escuchado mal. Se quedó dubitativa, pero pronto, el Lugarteniente continuó su explicación. «Le prometí al emperador que aun en la derrota, cumpliría una petición hecha por la mujer poderosa. Así que dime, ¿qué es lo que tú deseas?».

Nascara pensó que ésto era un truco del enemigo, algo para confundir a los Asgranes, pero tal era su rabia que no tardó mucho en pronunciar su sentencia. Lo que Nascara le pidió resultaría decisivo para el futuro de Sarasad, y quizá, de más allá.

«Abandona Sarasad. No hay lugar para ti en estas tierras. Márchate, y no regreses». Nascara sabía que el Lugarteniente jamás aceptaría este favor, pero su respuesta la sorprendió enormemente.

«Si ese es tu deseo, así sea». Tras ésto, Durcarad se inclinó con educación, y marchó lejos de la ciudad en dirección al noroeste, hacia el desierto. Nascara había logrado lo que parecía imposible. Había logrado expulsar al Lugarteniente de las tierras de Sarasad.

Los Asgranes que habían contemplado la escena estaban absortos, pues no podían creer lo que acababa de pasar. Sin siquiera presentar batalla, el Sigiloso había dejado atrás Sarasad. De esta manera, los Asgranes le tuvieron incluso más respeto a Nascara, y lo que siguió a estos acontecimientos fue la celebración. Sin embargo, ella no estaba de humor para celebraciones, pues deseaba que Andamab aún siguiera con vida. Durcarad el Esbirro de la Guerra había abandonado Sarasad. Y por largo tiempo, nadie sabría sobre su paradero.

Tras unos días en Damasad, para estar segura de que las palabras de Durcarad eran ciertas, Nascara decidió regresar a Musladad, pues quería estar cerca del Templo del Sol. Los años pasaron, y la paz hizo que las tierras de Sarasad prosperaran. Lo que el Lugarteniente pudiera estar planeando era un misterio, pero fuera lo que fuese, los Asgranes no se preocuparon, y se centraron en la reconstrucción y en la paz.

Nascara había ganado gran renombre entre los Asgranes, pero quería permanecer al margen de los asuntos de guerra. Había perdido ya suficiente, y ahora tan solo quería permanecer en Musladad y ayudar a su gente. Mientras tanto, el heredero de Muyam, Alimad III, dirigió la reconstrucción de Sarasad. Los Asgranes de Sarasad prosperaron, y por un tiempo, el Lugarteniente permaneció perdido en las arenas.

La Paz de la Tierra

El Lugarteniente se había marchado de las tierras del sur, y tras ésto, Sarasad vivió tiempos de paz y prosperidad. Tras los desastres que ocurrieron, ahora llegaba el momento de la reconstrucción.

Los dos conquistadores de estos tiempos, Alimad II y Nascara, se habían enfrentado a Durcarad el Esbirro de la Guerra. A pesar de que uno acabó muerto al igual que su padre, la otra tuvo la oportunidad de decirle al enemigo que se marchara. Y así ocurrió, y la paz llegó a Sarasad. Nadie sabría dónde se encontraría ahora el Lugarteniente, y qué malévolos planes podría estar trazando.

Aquel que lideró la reconstrucción fue Alimad III Muyam, nacido en Damasad, el descendiente de aquellos que murieron en el Daño de los Exploradores. Cuando su padre cayó bajo el poder del Lugarteniente era tan solo un niño, pero ya en ese momento fue nombrado Emperador. Su madre estuvo de regente hasta estar capacitado para gobernar. Una vez llegado a la adultez, Alimad III tomó su puesto como Emperador, y dedicó sus días a ayudar a las gentes de Sarasad, y a que las ciudades ganaran en esplendor.

Alimad III deseaba tener contacto con aquella que logró expulsar al Sigiloso. Nascara abandonó Damasad tras ese acontecimiento, y desde entonces vivió en Musladad. Con la nueva paz, pasaba sus días con tranquilidad, no queriendo inmiscuirse en mayores asuntos. Para ella, ya había llevado a cabo su parte en este mundo. Con el paso del tiempo se volvió cada vez más solitaria, y hubo quienes la vieron partir hacia el desierto en numerosas ocasiones. Los rumores decían que iba hasta allí para ganar resistencia contra las ardientes arenas, y luego regresaba a su hogar. No ayudaba a nadie por voluntad propia, pero sí prestaba su atención a quienes se la requerían. De esta manera, Alimad III visitó Musladad en su búsqueda, pues quería hablar con ella sobre el Lugarteniente.

Cuando Alimad III llegó a Musladad, las gentes le informaron de que Nascara había partido al desierto, y que tardaría mucho tiempo en regresar. Así, decidió ir en su búsqueda allá donde estuviera. Quizá guiado por Pirenhad Assam, el Señor del Fuego, Alimad III marchó hacia los límites del grandioso Desierto de Darasad, siguiendo la ruta marcada por el Poderoso, hasta que al fin llegó a encontrar a quien tanto andaba buscando.

Nascara se encontraba de pie, observando el desierto desde la lejanía, resistiendo contra el sofocante calor. No iba a adentrarse profundamente en las ardientes arenas, pues ya los límites del desierto eran lo suficientemente desafiantes. Estaba acompañada de un camello, el cual tenía provisiones, especialmente agua, lo más preciado en un lugar como aquel. Alimad III bajó de su caballo, y se aproximó lentamente hacia Nascara, la cual sabía de su presencia, pero no se inmutaba. Miraba hacia el horizonte con seriedad, con el rostro maduro y dolorido. Era como si estuviera buscando algo más allá de las arenas. Quizá buscaba a Durcarad el Esbirro de la Guerra,

aquel que se fue de Sarasad, y ahora se encontraba en algún lugar del mundo.

«Las arenas del desierto ocultan muchos secretos». Nascara comenzó a hablar, sabiendo de la presencia de Alimad III. «El enemigo se ha marchado de Sarasad, pero algo me dice que allá donde esté hay quienes están sufriendo».

Alimad III la escuchaba, y reflexionó, pues Nascara estaba sugiriendo que quizá más allá del desierto podía haber más personas. No era una posibilidad descabellada, pero era algo que los Asgranes del sur no podían confirmar por el momento, ya que no había forma posible en esos tiempos de llegar hasta el norte.

«¿Crees que hay Asgranes al otro lado del desierto sufriendo la tiranía del Lugarteniente?». Ésta fue la pregunta que Alimad III le hizo a Nascara.

«No lo sé. Puede. No hay nada que él pueda hacer en Darasad. Tan solo hay arena y calor sofocante. Durcarad el Esbirro de la Guerra sería el amo y señor de las tierras inhóspitas. Quizá hay algo allá en el norte. Pero no creo que lleguemos a saberlo en nuestra vida». Nascara se dio la vuelta y miró al emperador, el cual se parecía mucho físicamente a su padre, y ella se sobresaltó, pues por un momento pensó que se trataba de su antiguo compañero, Alimad II.

Ambos quedaron allí por largo tiempo, observando las arenas del desierto, y pensando cómo sería posible cruzar al otro lado. Pero ni con grandes provisiones de agua sería posible, pues parecía interminable. En el tiempo que pasaron juntos en ese momento, hablaron del pasado y el presente, e intentaron hablar también sobre el futuro. Nascara le tenía aprecio a Alimad III, pero no quería inmiscuirse en asuntos del gobierno. Ella siempre deseó ir por libre, guiada tan solo por el Poderoso.

Al final del día, ambos partieron cada uno por su camino. Nascara regresó a Musladad, y Alimad III regresó a Damasad. Durante los siguientes años, Alimad III viajó por las diferentes ciudades de Sarasad, animando a los ciudadanos y siendo incluso partícipe de la reconstrucción y la prosperidad que sus ciudades alcanzaron. Nascara permaneció por un tiempo en Musladad, pero llegado el momento, decidió regresar a su ciudad natal, a Siridad. Y allí permaneció hasta su final.

Nascara murió por vejez en Siridad, y todos los Asgranes tuvieron gran tristeza por este hecho. Todos la admiraban por su resiliencia y su capacidad de liderazgo. Había sido una de las mujeres más poderosas de los tiempos antiguos, y todos la echarían de menos. Su cuerpo fue embalsamado y puesto en una tumba subterránea en Siridad, pues ese había sido su deseo en vida. Aunque siempre amó a Andamab, deseaba que sus restos descansaran en su ciudad natal.

Todos recordarían a Nascara, aquella mujer que logró expulsar al Lugarteniente de las tierras de Sarasad. Todos la respetaban grandemente, y siempre la creyeron capaz de resistir contra cualquier adversidad. Gracias a ella, Sarasad ahora estaba en periodo de prosperidad. Los Asgranes jamás olvidarían a Nascara Absad, y permanecería en sus corazones hasta el fin de los tiempos.

Alimad III asistió al funeral de Nascara en Siridad, y le mostró sus respetos. Siempre la había admirado, y se había inspirado en ella grandemente. La consideraba un buen ejemplo de cómo un líder debía comportarse. Tras el funeral, regresó de nuevo a Damasad, a su hogar.

Durante muchos años, Alimad III visitó en numerosas ocasiones las diversas ciudades de Sarasad, pues su presencia animaba a los Asgranes a continuar con la prosperidad. Durante este periodo de paz, el sur del mundo brilló como nunca antes, y el Señor del Fuego estuvo jubiloso. Éstos fueron tiempos de gran felicidad para los

Asgranes de Sarasad.

El tiempo pasó, y llegó el momento en el que Alimad III tuvo a su hijo, cuyo nombre fue Alimad IV, quien sería el futuro Emperador de Sarasad. Pero aún pasarían muchos años para que ascendiera al gobierno, pues su padre vivió muchos años más. Cuando Alimad IV alcanzó la adultez, se dedicó a prestar atención a las necesidades de su pueblo, y se dedicó a viajar por todo Sarasad. El Bosque de Sadai, en el norte, bordeando el desierto y el río Ascatid, era uno de los lugares favoritos de Alimad IV. Le encantaba explorar entre los árboles y probar las cristalinas aguas del río que daba la vida a las tierras del sur, y las separaba del gran desierto.

Con el paso de los años, la vida de Alimad III llegó a su fin. Falleció en su hogar en Damasad, rodeado por su familia. Con su muerte, Alimad IV fue nombrado como el nuevo Emperador de Sarasad. La familia Muyam continuaría su legado, y la prosperidad de Sarasad también habría de continuar.

El cuerpo de Alimad III descansó en la ciudad de Damasad, junto a las tumbas de sus predecesores. Al funeral asistieron gentes venidas de todas las ciudades de Sarasad, que querían honrar al fallecido emperador. Una vez el funeral terminó, Alimad IV quedó en total posesión del cargo como gobernante.

Los Asgranes siempre recordarían a Alimad III como aquel que hizo de Sarasad una gran tierra donde vivir. Aunque los esfuerzos para expulsar al enemigo correspondían a su antepasado, él supo qué hacer para que la prosperidad en las tierras sureñas aumentara. Alimad III Muyam permanecería en la historia como uno de los mejores gobernantes del mundo.

El Poder de la Réplica

La paz se había instaurado en Sarasad gracias a la ausencia del temible Lugarteniente. Los Asgranes disfrutaron de un tiempo de prosperidad, y se hicieron grandes descubrimientos sobre lo más maravilloso del mundo.

El imperio de Alimad III fue próspero en los tiempos donde Durcarad el Esbirro de la Guerra estaba ausente. La reconstrucción y el esplendor de las ciudades de las tierras del sur se produjo. Los Asgranes se preguntaban dónde podía estar el enemigo, pero siempre trataron de disfrutar ese tiempo lo más que pudieron. Y de entre todos ellos, hubo uno que siguió los pasos del gran sabio que promovió la construcción del Soladem, el Templo del Sol.

Jahimab Fadin nació en Musladad, la ciudad con más conocimiento de estas tierras. Su infancia fue apacible, ya que reinaba la paz. Con el paso del tiempo y la educación que fue recibiendo, su interés por los misterios del mundo fue creciendo, y llegó a ser un alumno brillante. De entre todos los Asgranes de estos momentos, Jahimab mostraba una excelente inteligencia, llegando incluso a cuestionar a los profesores. Y cuando llegó a la adultez, entró en contacto con los escritos de Andamab, que fueron preservados en el Templo del Sol de Musladad.

El Soladem era uno de los edificios más importantes e imponentes de la ciudad. Era la biblioteca más grande que existía en estos tiempos en todo Sarasad. Allí, Asgranes venidos de todas partes acudían para estudiar y crecer en conocimiento. Para Jahimab, este lugar fue su segundo hogar, pues allí permanecía largas horas estudiando a los maestros antiguos. Al leer los escritos de Andamab, su interés por ver con sus propios ojos la Réplica del Penadad creció. Era el árbol maravilloso de la Isla de

Darmidad, y se propuso que un día navegaría hasta allí.

Pasarían aún muchos años hasta que Jahimab decidiera navegar hasta Darmidad, y en todos esos años, se dedicó a estudiar todos los escritos de la biblioteca. Pues se contaba que tal era su avidez por la lectura y el conocimiento, que llegó a leer absolutamente todo lo que la biblioteca tenía que ofrecerle. Los Asgranes más eruditos de estos tiempos lo consideraron un maestro inspirado directamente por el Poderoso, y así obtuvo gran fama y renombre.

Durante este tiempo, debido a su gran conocimiento, muchos Asgranes venidos de todas partes de Sarasad acudieron a él en busca de consejo, y Jahimab siempre tenía las palabras adecuadas para ellos. Así, su viaje hacia Darmidad se fue postergando más y más, pues sentía en su corazón que por el momento debía quedarse en Sarasad aconsejando a los demás. De esta manera, comenzaron sus viajes por las tierras del sur, pues en los siguientes años se dedicó a visitar todas las ciudades. Primero fue hasta Fridad, y desde allí llegó a Siridad. Después, siguió el curso del río Ascatid hasta llegar a Damasad, y desde allí, regresó a Musladad. Estos viajes sucedieron a lo largo de varios años, permaneciendo por un tiempo en cada ciudad.

Un día, estando en Musladad, durmiendo, tuvo en sueño. Todo estaba oscuro, pero escuchó una voz, la cual Jahimab supo que se trataba de Pirenhad Assam, el Señor del Fuego. Éste le habló, animándolo a llevar a cabo su mayor viaje.

«El momento ha llegado. La maravilla te aguarda. Ve, pues el conocimiento te espera en la isla». Éstas fueron las palabras del Poderoso, y cuando terminaron, Jahimab se despertó con tranquilidad, y también con la sensación de que debía prepararse para el viaje lo más pronto posible.

En los siguientes días, Jahimab hizo los preparativos para el viaje a Darmidad. Iría solo, y tenía pensado pasar allí un tiempo estudiando el árbol. Una vez estuvo preparado, se alzó a la mar y navegó hasta la isla. El viaje fue apacible, y en verdad no estaba solo, pues el Señor del Fuego lo acompañaba desde las alturas. Así, pronto llegó a su destino.

Jahimab caminó por la Isla de Darmidad, y guiado por el Poderoso, encontró el camino que lo llevaba hasta la Réplica. Pronto la halló, y quedó maravillado por su magnificencia. Era el árbol del que tanto había leído en los escritos de Andamab, y ahora al fin lo tenía ante sus ojos.

Allí permaneció Jahimab por largo tiempo, estudiando el fantástico árbol. Llegó a vivir en la isla por un año, y sus descubrimientos sobre su poder fueron muy importantes, pues fue él quien supo que el árbol daba la vida al mundo, y que su corrupción significaría la destrucción de la vida. Tal era su sabiduría, que pronto llegó a esta conclusión, y dejó plasmadas sus reflexiones en papel, que luego llevó a su ciudad natal. Jahimab contribuyó al conocimiento del mundo, y su intención era que sus propios escritos descansaran en el Templo del Sol.

Mucho escribió Jahimab, pues dejó reflejada su estancia en Darmidad como si fuera un diario. En sus páginas también había hecho toscos dibujos, pues aunque no era un buen dibujante, quiso intentarlo, y lo hizo lo mejor que pudo. Los escritos de Jahimab sobre la Réplica del Penadad fueron los más completos que jamás se hicieron, pues estaba claro que tenía un don para entender los misterios del mundo.

Cuando ya sintió que había adquirido todo el conocimiento que podía acerca del gran árbol, decidió regresar al continente, a Musladad, y allí expandiría lo aprendido. El viaje de vuelta fue tranquilo, y su mayor sentimiento era haber cumplido

con los deseos del Señor del Fuego, y con los suyos propios.

Jahimab fue recibido con alegría en Musladad, y los Asgranes le hicieron muchas preguntas acerca de los misterios de Darmidad, en especial los sabios. Jahimab necesitaba descansar antes de dedicar tiempo a satisfacer el deseo por el conocimiento de su gente. Una vez hubo descansado, se reunió con los Asgranes más sabios de la ciudad en el Templo del Sol, y allí les mandó una tarea.

«He aquí, mis escritos sobre el Penadad. Los originales permanecerán por siempre en el Soladem, pero deseo que se hagan copias, y que se distribuyan por las demás bibliotecas de Sarasad. Mi deseo es que el conocimiento esté al alcance de todos». Así fue como se comenzó la larga tarea de hacer copias de los escritos de Jahimab, pues deseaba que todos pudieran conocer las maravillas de la Réplica.

En una sala especial dentro del Templo del Sol, Jahimab se reunió con multitud de sabios para llevar a cabo las copias. Los sabios estaban sentados en pupitres, mientras que Jahimab estaba al frente. Éste dictaba su texto, y los sabios lo copiaban. De esta forma, en poco tiempo hubo multitud de copias de estos escritos. Los sabios también se dedicaron a copiar los dibujos del árbol como mejor pudieron. Pronto, ya había unas pocas decenas de copias de estos escritos, y se expandieron por las ciudades de Sarasad.

Una vez las copias se hubieron distribuido, el mismo Jahimab se quedó con una copia personal para tener en su biblioteca en casa. Y entonces, se llevó a cabo una ceremonia honorífica en el Templo del Sol, donde Jahimab dejó los escritos originales junto a los escritos de Andamab. Fue un acto solemne, donde muchos Asgranes participaron, no solo sabios. De esta manera, los escritos de Jahimab permanecerían en el Soladem de Musladad, por siempre, como unos de los documentos más importantes de la historia de los Asgranes.

Después de este hecho, por el resto de su vida, Jahimab se dedicó a la enseñanza. Viajó en numerosas ocasiones por las ciudades de Sarasad, y hablaba sobre el conocimiento de la Réplica para el público, y también sobre la vida misma, dando consejos a aquellos que lo requerían. Así llegó hasta la vejez, y cuando su cuerpo ya no tuvo la vitalidad para viajar, permaneció en Musladad, donde se convirtió en un referente para los Asgranes, los cuales viajaban hasta allí para pedirle consejo.

Al fin, Jahimab falleció por vejez, allá en Musladad. Con su muerte, el mundo de Asgaralad había perdido a un gran sabio, pero siempre descansó en la memoria de todos los Asgranes, tanto los que lo conocieron en vida como los que supieron de él tras su muerte. Su cuerpo fue embalsamado, y su tumba descansó cerca del Soladem, como aquel gran sabio que tanto hizo por acrecentar el conocimiento del mundo. Asgranes de todas las ciudades fueron hasta allí para honrar su memoria.

Todos recordarían a Jahimab como uno de los más grandes sabios de la antigüedad. Siguió los pasos de Andamab, y por inspiración del Poderoso, llegó a tener gran conocimiento. Los Asgranes acudían a él en busca de consejo, y siempre los satisfacía. Viajó hasta la Réplica del Penadad para conocer sus secretos, y así fue como supo que daba la vida al mundo. Sus escritos se esparcieron por Sarasad, mientras que los originales descansaron en el Templo del Sol de Musladad. Jahimab Fadin permanecería en la historia como uno de los más grandes sabios, y jamás sería olvidado.

Libro V

Minisenta

Las Baladas de Miyanin

Los Misanye de Miyanin

La Fundación de los Misanye

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, la Edad Antigua, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Misanye surgieron de las lágrimas derramadas por Aumilwa Minishana.

En su mundo, los Misanye, los Espirituales, los Adoradores de las Energías Naturales, jamás vivieron una sequía. Tenían muchos cultivos, y crearon asentamientos en los densos bosques, y en las selvas donde vivían animales salvajes. El resplandor azul del planeta debido a su gran cantidad de agua mezclado con el resplandor de la gran estrella blanca que giraba alrededor de él le daba una belleza digna de un mundo de cuentos fantásticos. Los grandes palacios que los Misanye construyeron para fortalecer su espíritu eran tan bellos que los propios habitantes se arrodillaban antes de entrar. Una canción popular conocida con el nombre de la Balada de Aumilwa fue compuesta en la Lengua Misa, el idioma de los Misanye. Su símbolo era la Gota Ancestral.

Desarrollaron su idioma, el Misa, compuesto de extrañas combinaciones de símbolos. Gobernados por un matriarcado espiritual, las emperatrices gobernaban, y los asentamientos de los Misanye brillaban a la luz de la blanca estrella, y el agua del gran Lago Ais era de una belleza excepcional, aguas cristalinas y puras como un espejo. Veían la naturaleza como algo especial, y su filosofía se centraba en el espíritu del mundo. Para ellos la naturaleza era muy importante, especialmente el agua, su bien más preciado. La medicina era tan avanzada que la enfermedad era algo casi inexistente. Amplios santuarios de tejados curvilíneos decoraban la vista en los bellos parajes.

Los Misanye nombraron los astros que acompañaban al mundo de Miyanin. La estrella fue llamada Xiangi, y las dos lunas que orbitaban el mundo se llamaron Yuelin y Yuelan. El Mundo de las Lágrimas tenía tres estaciones, invierno, primavera y otoño, y su año duraba doscientos diez días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Misanye surgieron por primera vez, sería la ciudad de Mishin. Al comienzo, los Misanye se movieron hacia el oeste, sentando por allí sus primeros asentamientos, y luego hacia el sur. Fue por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas serían las del norte del mundo, que fueron Yaishin y Vaishin. Entonces la población fue dirección al sur, y se fundaron Gushin y Kushin. Los siguientes asentamientos en evolucionar a ciudades serían los del sur del mundo, que fueron Naishin, Maishin y Ashin. Siglos más tarde se descubrieron dos continentes. En Nijin se fundó Kishin, y en Zijin se fundó Joshin. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde

las personas se asentaron.

El Mundo de Miyanin

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Misanye las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

El gran continente sería llamado Mijin, y allí sería donde comenzaría la civilización, y se expandió por todas sus tierras.

La tierra de Yinin era la más antigua, en el este del mundo. Su región era llamada Yaniyan, y el Bosque de Meilin se hallaba al sur. En el norte, las grandiosas Montañas de Wutua se expandían. Las ciudades de esta región eran Mishin y Yaishin. Era una tierra con tradición espiritual, más devota a Aumilwa Minishana. Su festividad típica consistía en salidas al Lago Ais o al mar, al Bosque de Meilin, o a Aniyan, el Paso de los Cuatro Ríos. El Festival de Miyanyen de Mishin era especialmente importante.

Al oeste del mundo se encontraba la tierra de Vinin. Su región era llamada Vaniyan, y el Bosque de Seilin se hallaba en el oeste, donde estaba localizada la Réplica del Pinshin. En el norte, las Montañas de Wutua también se expandían por estas tierras. El núcleo de esta región era la ciudad de Vaishin. Era una tierra con tradición de intelectuales y guerreros. Su festividad típica constaba de salidas al Bosque de Seilin, al Lago Ais o al Paso de los Cuatro Ríos.

En el sur del mundo se encontraba la tierra de Sinin. Con una sola región, llamada Saniyan, esta tierra estaba presidida por el Lago Xis, y el río Sin nacía en las Montañas de Lutua en el norte y viajaba hasta el sur para desembocar en el mar, cerca de las Montañas de Sutua. Tres eran las ciudades de estas tierras, llamadas Naishin, Maishin y Ashin. Esta tierra tenía una tradición de médicos, siendo experta en esta materia. La festividad típica constaba de viajes al Lago Xis o al río Sin, con acampadas meditativas, o festividades en lugares de ocio relacionadas con la medicina.

La tierra central del gran continente se conocía con el nombre de Aisin, y su territorio estaba compuesto casi en su totalidad por el inmenso Lago Ais, el más importante del mundo. En el norte estaba la región de Aniyan, también conocida con el nombre del Paso de los Cuatro Ríos, pues en las Montañas de Wutua nacían cuatro ríos llamados Vin, Din, Pin y Yin, que desembocaban en el gran lago interior. Las tierras en el oeste y este del mar se conocían como la región de Anayan. En el oeste se encontraba el Bosque de Deilin y la ciudad de Kushin, mientras que el este era un paso montañoso presidido por las Montañas de Yutua, con la ciudad de Gushin en el sur. Bordeando el gran lago en el sur se encontraban las Montañas de Lutua. Tenía una tradición de marineros y conocedores de la fauna y flora, especialmente la marina debido a su proximidad tanto con el mar como con el Lago Ais, y serían éstos los primeros colonizadores. Su festividad típica constaba de viajes al Lago Ais con actividades como nado o navegación.

Acerca de los continentes más pequeños, en el oeste, más allá del mar, se encontraba el continente de Nijin. Su núcleo se llamaba Kishin, en cuyo noroeste se localizaba el Bosque de Neilin, bordeado al norte por las Montañas de Kitua. En el este, más allá del mar, se encontraba el continente de Zijin. Poseía un pequeño lago, conocido como Lago Vis, un bosque, el Bosque de Zeilin, y un río, el río Zin. Su núcleo era

Joshin, bordeado al norte por las Montañas de Jotua. Eran descendientes de Aisin, así que la tradición era el mar, con la festividad típica en el Bosque de Neilin y el Bosque de Zeilin, respectivamente.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Xutai al que separa Mijin de las tierras del este, Kutai al que lo separa de las tierras del oeste, y Hutai el que rodea todas las tierras. Siglos más tarde sería descubierto el Archipiélago de Xijin, formado por las islas de Xijin, Xajin y Xujin. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Miyanin quedaría finalizado.

La Cultura de los Misanye

La cultura de los Misanye se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra era gobernada por una Emperatriz, y en cada tierra había una capital principal, que era donde se reunían con los Senescales en caso de necesidad. Los médicos tenían una alta consideración social, y eran expertos en medicina y química. Los militares eran respetados por su labor civil, y sus rangos eran mariscal, general, almirante, justiciero, oficial, defensor y soldado. Los artistas, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, se inclinaban por la aventura y la sabiduría, especialmente la medicina. La educación era llevada a cabo por los médicos. Sobre sus costumbres funerarias, había enterramientos en necrópolis con túmulos y monumentos. La moneda oficial del mundo era llamada Xinar. La justicia era permisiva en Miyanin, aunque con ciertos límites, pues aunque siempre intentaban formar alianzas, si era necesario castigar, se hacía, aunque no existía la pena de muerte. Las penas iban desde los calabozos hasta el exilio, siendo esto último poco usual.

La historia de Miyanin en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicaban para los periodos artísticos. Estas épocas serían la natural, la espiritual y la etérea. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones médico-químicas. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Aumilwa Minishana, guerreros, médicos, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones médico-químicas simbolizaban conceptos filosóficos.

La representación de la sabiduría era llamada Kusano, y se mostraba como un anciano o anciana. La representación del espíritu y las emociones era llamada Ninshen, y se mostraba como un hombre o mujer en éxtasis. La representación de la pureza y la curación era llamada Pushin, y se mostraba como una mujer bella desnuda o semidesnuda. Y finalmente, la representación del conocimiento médico-químico era llamada Yanishan, y se mostraba como un hombre adulto.

De esta manera, la cultura de los Misanye se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Misanye, hasta el fin de los días.

El Lago de las Lágrimas

El Lago y el Árbol

Grandes personalidades nacieron en Miyanin y tuvieron su eco en la inmensidad de Unir. En esta tierra plateada de aguas cristalinas e inviernos fríos, los Misanye eran ciertamente una de las culturas más espirituales e inteligentes de todo el cosmos. La guerra traería el mal a Miyanin, pero sus habitantes no dejarían que éste se expandiera por las cristalinas aguas del mundo.

Mishina Shinye nació en Yaishin, en el noreste de Miyanin. Yaishin se encontraba en la región Yinin. En el norte se hallaba una gran cordillera de altas montañas, llamadas Montañas de Wutua. En el oeste yacía el corto río Yin, uno de los Cuatro Ríos que descendían desde la gran cordillera de Aisin hasta el gran Lago Ais, de enorme extensión, pues ocupaba gran parte del continente, conocido como Mijin. Siempre era una delicia ver hermosas cascadas de aguas puras en los nacimientos de los ríos, que descendían por las montañas y llegaban a Ais en sus cauces.

El Lago Ais era totalmente navegable, y uno de los pasatiempos favoritos de los Misanye era salir con los pequeños barcos de vela, o simples embarcaciones, a navegar por tal lago de aguas tan puras que la fauna podía ser vista sin ninguna complicación. Este lago era una maravilla natural única, y los Misanye lo tenían muy presente en su cultura. Se contaba el mito de que Aumilwa Minishana, creadora de Miyanin, formó el lago con sus lágrimas, y por eso sus aguas eran tan puras.

Mishina fue criada por sus padres en Yaishin, donde creció feliz e inocente, despreocupada de la sombra que llegaría a Miyanin en unos pocos años. Allí se rodeó de grandes amigos que la acompañarían durante mucho tiempo, y que no dejarían que su memoria se perdiera. El aprendizaje de los Misanye comenzaba pronto, y Mishina demostró tener gran potencial en el campo que se dedicaba al estudio de las propiedades del agua, así como de la flora y la fauna acuática. La vida continuó fácil y tranquila durante años, pero no duraría para siempre.

La Ruina del Mundo de las Energías ocurrió cuando Mishina era una niña. Este planeta fue cubierto por una gran nube de sombra, y los Misanye fueron testigos de su gran destrucción. El terror asoló Miyanin, pues pensaron que el mal se extendería por todo Unir, incluyendo su bello mundo, que sería cubierto por las negras nubes. El tiempo fue pasando, y el asunto quedó como un vago recuerdo, que no se intensificaría hasta la llegada del Lugarteniente.

Maetou el Llamador del Hambre surgió en Miyanin y se instaló en el centro de los Cuatro Ríos. Allí fue avistado por diversos aventureros de la zona, pero no hubo ataques. Al principio, no se sabía que era el temido Lugarteniente, ni tampoco se supo de dónde venía, aunque había quienes decían que llegó al norte desde Ashin, la ciudad que se encontraba en el extremo sur del mundo. Lo que sí estaba claro era que los Misanye estaban preparados para su llegada, y no dejarían que viviera por demasiado

tiempo generando el caos en Miyanin. El ejército comenzó a reunirse en los límites norteños de Vinin y Yinin, y venían de los confines del mundo, de las poblaciones sureñas. Temían el daño que este gran enemigo pudiera ocasionar, y tan pronto como fue avistado, sonaron los cuernos de guerra, se encendieron las almenaras, y los Misanye fueron reunidos.

Dos generales de gran poder coordinaron un ataque. Éstos eran Dasha-Fu Lang y Huanhong Danyan. El atuendo de los generales consistía en armadura lamelar de bronce oscuro, con casco también broncíneo, con largos pelos de caballo cayendo desde la parte superior. Dasha-Fu era un hombre de extrema seriedad y ojos profundos, mientras que Huanhong era más optimista ante el peligro que se avecinaba. Los ejércitos se reunieron en oeste y este respectivamente, pues el plan consistía en acorralar al enemigo en el territorio de los Cuatro Ríos. Ambos ejércitos acabaron reuniéndose, pero noticias terribles los alcanzaron, pues Maetou el Destructor hizo uso de su poder.

«¡General Huanhong! Tenemos noticias de Naishin. Algo extraño está ocurriendo allí. Cuentan que el tiempo ha cambiado, el aire se transformó, y toda la comida se pudrió. Los cultivos perecieron, y los pocos que comieron los alimentos putrefactos acabaron muertos».

«¡General Dasha-Fu! Las nubes en Kushin se han oscurecido. Algo está ocurriendo. Nos han llegado reportes sobre los alimentos. Cuentan que se han podrido, y los cultivos están secos. Hay varios muertos por la ingesta de alimentos putrefactos».

Las nubes negras se extendieron durante dos días por todo Miyanin, y todos los cultivos y los alimentos se pudrieron, y el hambre cayó sobre el planeta. La situación era desesperada, y como los generales no conseguían encontrarlo, abandonaron los Cuatro Ríos y dieron marcha atrás. Las tropas se diseminaron por todo Miyanin a sus ciudades de origen. A los dos días, las nubes cesaron, y los Misanye comenzaron a replantar la tierra, esperando que volviera a surgir la vida. Durante un tiempo, tuvieron que valerse exclusivamente de la caza para poder sobrevivir, pero pronto la tierra volvió a germinar y a dar su fruto. A pesar de ello, los acontecimientos no quedaron en el olvido. Estaban seguros de que eso había sido provocado por Maetou, y así fue como hizo honor a su título, el Llamador del Hambre, pues provocaba que las reservas y los cultivos murieran. Esta vez, las nubes duraron poco tiempo, pero quién podría saber qué planes estaba pensando el Lugarteniente, y cómo traería la destrucción a Miyanin. Los Misanye poco podían hacer mientras las nubes cubrían el cielo. A pesar de que en esta ocasión habían sido solo dos días, ante una hambruna de mayor duración, no estaban seguros si podrían sobrevivir, puesto que los animales acabarían también pereciendo de inanición.

Pasaron los años, y los periodos de hambruna fueron aumentando. No duraban muchos días, generalmente menos de una semana, pero se hacían cada vez más frecuentes. Aún nadie conseguía localizar al temible enemigo. Comenzó un periodo de reclutamiento, tanto de hombres como de mujeres, para poder hacer frente al Lugarteniente y poner fin a su misión de muerte. De esta manera, Mishina recibió una carta donde decía que tenía que ir a los cuarteles, donde sería reclutada. Se le proporcionaría armadura y entrenamiento intensivo durante varias semanas, tras el cual se uniría a las filas de los Misanye. Estaba en su juventud adulta, y la apenaba el hecho de que a partir de ese momento dejaría de disfrutar de las ventajas de ser una aprendiz, de poder disfrutar el bello mundo, para tener que dedicarse a una profesión donde solo había muerte.

A Mishina le encantaba ir al Jardín de Yaishin. Era una zona llena de vegetación, cuyas lámparas en el camino tenían formas curvadas, y eran encendidas todas las noches por el guardián del jardín. Dos fuentes se encontraban allí, una a cada lado, y en el centro se halla una estatua de Aumilwa Minishana haciendo honor a su mito de la creación del Lago Ais a base de sus lágrimas. Se la veía recostada, con los ojos llorosos. Daba la impresión de ser una estatua triste, pero cuando los Misanye la veían, recordaban lo afortunados que eran al tener el gran lago que la creadora les dio a base del líquido más puro. Una escultura propia de la Época Natural del arte de los Misanye.

Una vez concluido su entrenamiento, Mishina ya era oficialmente una soldado. Formaba parte del ejército de Huanhong, y éste les explicó a los soldados acerca de los poderes de Maetou el Llamador del Hambre, de su capacidad para pudrir los alimentos y generar hambrunas. La Fortaleza de Maeshin, entre los Cuatro Ríos, había sido construida. También explicó que los grandes Médicos del sur estaban trabajando en un antídoto para contrarrestar la Putrefacción. No debían comer alimentos podridos, pues les causaría la muerte. Huanhong les informó de que pronto se reuniría con Dasha-Fu en Maishin para planear su próxima ofensiva.

«¡Que la Señora del Agua ilumine a nuestros médicos para que consigan la cura! ¡Aumilwa Yanishana!». El grito de Aumilwa Médica fue escuchado innumerables veces por todo Miyanin.

La Fortaleza de Maeshin era vista desde la almenara. Tan grande, tan amenazante, salía de las montañas, entre los nacimientos de los ríos Din y Pin. Mishina se encontraba en la costa del río Yin, observando el oscuro paisaje que tenía ante sus ojos. Allí, de repente, un hombre desconocido le hizo una pregunta.

«¿Crees que el mundo caerá en la desgracia?». Mishina se giró y vio que un hombre, un compañero suyo, se hallaba a su lado. A los pocos segundos tras mirarlo, volvió a girar la cabeza en dirección al paisaje. Los dos soldados se encontraban allí, sin armadura, solo con ropa ligera. No se conocían de nada, pues ni siquiera sabían el nombre del otro. Era la primera vez que se encontraban.

«Aumilwa Minishana nos ayudará. Nadie podrá contra nosotros».

Mishina hizo esta afirmación sin mirarlo. El viento corría raudo por los valles, y tras ellos, el campamento militar ocupaba gran parte del espacio, a las afueras de Yaishin. El lago resplandecía con la luz de las estrellas en la oscura noche, y las dos lunas aportaban gran belleza al cielo nocturno. A pesar de la situación, era una noche hermosa.

El hombre se presentó. Su nombre era Kamisan Luman. Mishina también le dijo su nombre, y tras eso, no volvió a haber palabra. Ambos soldados se quedaron allí, sentados, contemplando el paisaje, hasta altas horas de la noche, cuando fueron a dormir a sus respectivas tiendas de campaña. Los días pasaron, y continuaron los entrenamientos y las vigilancias. Huanhong partió a Maishin para tener su reunión con Dasha-Fu, y hacer cuanto antes la gran ofensiva. Mientras tanto, Mishina y Kamisan acabaron haciéndose amigos. Se escucharon rumores en todo el campamento de que una de las mujeres estaba enamorada del General Huanhong, y éste la correspondía. Nadie sabía quién era, pero la curiosidad era peculiar.

Huanhong volvió a los pocos días. Una vez se instaló de nuevo en su tienda de campaña, hizo una llamada a las tropas para comunicar su plan. Él pensaba que iba a ser infalible, y tenía la esperanza de que con ese ataque, Maeshin quedaría destruida, y el

enemigo derrotado. Los soldados acudieron rápidamente a su formación, y tan pronto como todos estuvieron en sus puestos, Huanhong les informó sobre su próximo ataque.

El ejército se preparaba para marchar a la guerra. Los preparativos comenzaron, y rápidamente se llevaron a cabo. Los soldados disfrutaron de su último día de paz antes de la tempestad de la batalla. Al día siguiente asediarían Maeshin, y por fin conseguirían derrotar a Maetou para siempre. Pero las cosas no sucederían como se esperaba.

Al día siguiente, pocas horas antes de que anocheciera, ocurrió algo que desató la propia tormenta dentro del campamento. Los tumultos se fueron expandiendo por todo el lugar, y la alarma comenzó a sonar, pues el General Huanhong había sido asesinado. Los propios Misanye se veían luchando contra sus propios compañeros. Los Corruptos habían nacido. Antaño hombres y mujeres de Miyanin, ahora eran servidores del Lugarteniente, corrompidos por las Sombras, no contempladas hasta ese preciso momento, cuando Kamisan las observó en la distancia, mirando a las tropas Misanye con esos espectrales ojos vacíos.

«¡Hay mucho de lo cual no sabéis! Debemos unirnos a él. Las Sombras nos han abierto los ojos. El cambio en Miyanin llegará. ¡Salve Maetou el Dador de Bienes! Que Aumilwa Minishana nos oiga y nos odie si quiere. La destrucción le llegará tanto a ella como a sus seguidores».

El ataque se prolongó durante más de una hora, y muchas fueron las pérdidas. Las tropas de Huanhong quedaron destrozadas. Mishina fue herida en el costado, pero sobrevivió. Su herida le impedía moverse con soltura, y lo hacía lentamente. Divisaba a los soldados que inspeccionaban a los caídos y atendían a los heridos. Al parecer, aún no se habían dado cuenta de ella.

Pronto comenzó a buscar a Kamisan, pero no lo encontraba. Empezó a llamarlo a gritos, pero no respondía. No sabía dónde estaba, y ella estaba demasiado herida como para seguir andando, así que cayó al suelo. En ese momento fue cuando lo vio. Kamisan yacía muerto. Había sido golpeado fuertemente en la cabeza, y tenía una herida abierta de la cual aún le salía sangre, y había sido atravesado con una espada. Mishina, cuando lo vio, no se apartó por el terror, sino que se derrumbó. A pesar de haberlo conocido poco tiempo, llegó a apreciarlo mucho, y nunca se lo había dicho. Ahora ya era tarde, y nunca podría decírselo. Y tampoco sabría si él sentía lo mismo por ella. Mishina se quedó ahí, llorando, tumbada en el suelo junto al cuerpo sin vida de Kamisan, hasta que un soldado la oyó y fue hacia ella. Le habló, intentando calmarla, e intentó levantarla para llevarla a las camillas para que fuera curada. Juntos dejaron a Kamisan y fueron a la tienda de campaña de heridos más próxima, donde Mishina descansaría y sería bien atendida.

El General Huanhong había sido asesinado por una puñalada. Al parecer, uno de los soldados se acercó a él dispuesto a decirle algo, y entonces rápidamente sacó su puñal y se lo incrustó, aprovechando que estaba desarmado y tranquilo. Fue un movimiento inesperado que debía de haber sido planeado tiempo atrás. Esa noche, nadie se acordó del plan de Dasha-Fu, pero las cosas también fueron mal para él. La almenara de Yaishin nunca fue encendida, por lo que sus tropas nunca llegaron a avanzar. Pero no fue ese el único motivo por el que no avanzaron. Si bien no hubo traición entre sus tropas, sí hubo hambruna. Las tropas de Dasha-Fu tuvieron que dar marcha atrás, por lo que nunca se produjo la tan optimista ofensiva sobre Maeshin, la cual Huanhong predicaba entre sus soldados un día antes de que ocurriera. Esa misma noche, la

enamorada de Huanhong lloraba de dolor ante el cuerpo del general.

Al día siguiente se hizo un funeral para enterrar a los muertos. Los Misanye tenían un sentimiento positivo sobre la muerte. Decían que cuanto más sabio y anciano se moría, el espíritu tendría un mejor lugar en el más allá. El daño de Maetou era fuerte e intenso, pero los Misanye tenían esperanza, y sabían que conseguirían encontrar la forma de derrotarlo. Mientras Maetou siguiera libre, acompañado de las oscuras Sombras, todos corrían un grave peligro. Y ninguno quería que la vida de sus seres queridos y de su bello mundo peligrara. Un mensajero fue enviado a Vaishin para informar al General Dasha-Fu de los recientes acontecimientos y de la muerte del General Huanhong. Debía de estar alerta y tener cuidado por si las traiciones surgían entre sus filas.

Mishina estaba muy cansada del trabajo de la guerra. Solo quería salir de allí, tomarse un tiempo para ser ella misma de nuevo, aquella chica que quería ser sabia y descubrir los secretos del agua. La guerra la había extenuado, y la herida en el corazón por la muerte de Kamisan era profunda. Largas noches lloró su pérdida en la tienda de campaña mientras sus heridas comenzaban a sanar. Había estado muy cerca de haber muerto, pero la Señora del Agua no lo quiso. También pensó en ir al Bosque de Seilin, en el oeste, donde los rumores decían que un Árbol Maravilloso se hallaba. Mishina creía que el agua y el bosque serían de ayuda para curar sus heridas. Carros con víveres venían desde el sur hasta el campamento para poder alimentar a los soldados. Los granjeros trabajaban duramente para que no hubiera hambrunas, pero aun así, a veces parecía que no era suficiente. Y los asaltos por bandidos corruptos cada vez eran más frecuentes, pues éstos se encontraban desperdigados por todo Miyanin, ya que no podían pasar a las tierras del Lugarteniente debido a que en el oeste aún estaba Dasha-Fu, y en el este se encontraba el campamento de los supervivientes del ejército de Huanhong.

La encargada del campamento era ahora Ina Liana, la enamorada de Huanhong. Estaba decidida a exterminar a los enemigos de Miyanin y vengar la muerte del general. Su llegada al poder al principio fue rechazada por los soldados, pero al no haber líder, ella hizo caso omiso a sus compañeros y procedió. Actuó con liderazgo, pues fue quien puso en marcha los carros de víveres y también quien mandó a llamar a los Médicos de Ashin, los mejores médicos de todo Miyanin. Los heridos se recuperaron exitosamente de las heridas, pero en el caso de Mishina, ella quería algo más. Fue a hablar con Ina para pedirle que la dejara ir. Necesitaba estar lejos de la guerra, al menos por algún tiempo. Ina, de buena manera, le concedió el permiso.

«Ve, Mishina, pues el derecho es tuyo. Que Aumilwa Minishana esté contigo y te proteja». Éstas fueron las palabras de Ina a Mishina.

Mishina recogió sus cosas y volvió a Yaishin por el momento. Pasaron varios años donde Mishina continuó con su aprendizaje en las diversas bibliotecas de Yaishin. De vez en cuando hacía pequeños viajes al Lago Ais, para sentir el aire fresco y el olor del agua más pura de Unir. Tras un tiempo, Mishina comenzó su aventura para descubrir los secretos del mundo. Fue al puerto al sur de Yaishin, dispuesta a adquirir un pequeño bote. A pesar de que tendría que remar, prefería ir ella sola. Quería disfrutar del espacio en solitario. Desde la trágica muerte de Kamisan, no puso interés en nadie. Pronto embarcó, dispuesta a llegar al centro norte de Ais, y pasar allí unos días. Cogió varias bolsas con provisiones, y como el bote era lo suficientemente grande para dormir, no tendría problema para eso. Después de haber dormido en tiendas de campaña en las

lindes del peligro, dormir en un bote en medio del Lago de las Lágrimas no era algo que la preocupara. También cogió su daga del ejército, pues así se sentía más protegida en caso de que en algún momento tuviera que defenderse. Después de todo, Miyanin era ahora un lugar peligroso. Los Corruptos estaban desperdigados en todos los lugares, y los Sin Nombre se ocultaban en los rincones esperando a su siguiente víctima.

Tardó varios días en dejar de divisar la costa, aunque sabía en qué dirección tendría que ir para volver. Una vez allí, se quedó contemplando el inmenso paisaje, en silencio. Verdaderamente, era un lago extraordinariamente grande. No había olas, ni el agua era salada. Uno podía perfectamente beber agua del lago, y era el mejor líquido que se podía encontrar en Miyanin. Los días pasaron, y durante su estancia en el Lago, recordó sus vivencias. Sobre todo a Kamisan, y lo cerca que ella estuvo de la muerte. Nunca olvidaría cómo cayó al suelo y vio su rostro muerto. Esa imagen nunca se le iría de su memoria. Pero prefería recordar a Kamisan en sus días más alegres. Recordaba la primera vez que lo conoció. Deseó que ojalá pudiera volver atrás a ese instante, cuando aun el momento de la muerte estaba lejos.

Mishina encontraba de gran interés e importancia las propiedades del agua. Estaba segura de que podría ser usada por los Médicos. Nunca se había investigado si el agua del Lago Ais tenía propiedades curativas, era algo que debía planteárselo a los Médicos cuando tuviera ocasión. Pero Ashin estaba muy lejos, pues era la ciudad más al sur de Miyanin. Ir allí sola sería muy peligroso debido a los Corruptos.

A pesar del paso de los años, su herida más grave aún estaba ahí en forma de cicatriz, así que se echó agua de Ais en ella. No ocurrió nada. Sin embargo, dispuesta a desentrañar los secretos del agua, todos los días echaba agua en la herida, para comprobar si sucedía algún cambio. Si algo había aprendido de los Médicos, era que todo mal no se curaba en un solo día. Era necesaria la constancia y la perseverancia. Solo así la cura tendría su efecto final. Con el paso de los días, Mishina observó que la cicatriz cada vez era menos visible, hasta que tras casi dos semanas, la cicatriz estaba prácticamente desaparecida. Ciertamente, el agua de Ais tenía propiedades curativas. Habría que investigar acerca de su aplicación en heridas abiertas. A pesar de sus propiedades, dudaba que sirviera para encontrar la tan ansiada Cura de la Putrefacción, aquella que Maetou causaba a los alimentos cuando decidía matar a la población de hambre. Llenó varios frascos de cristal con el agua, y los dejó en el bote. Tenía que llevarlos a Ashin y explicar su potencial, pero era muy peligroso, así que decidió ir a Vaishin en el oeste, y hablar con Dasha-Fu para que enviara mensajeros a Ashin. Tras ésto, podría continuar su viaje hasta el Bosque de Seilin, en busca del maravilloso árbol del cual se había hablado.

Mishina se dirigió al oeste, y tras varios días, divisó la costa, y pronto desembarcó. El puerto de Vaishin era más pequeño, y se encontraba entre el Bosque de Deilin y el río Din. Allí informó a los marineros que debía hablar urgentemente con el General Dasha-Fu. Era de vital importancia, algo que cambiaría la medicina en Miyanin. Le proporcionaron un caballo, y galopó rauda hasta Vaishin. Consiguió localizar a Dasha-Fu en el cuartel, y una vez allí, pronto se encontraba en una sala a solas con él. El General estaba muy desgastado. Los años habían pasado, y no era el mismo que hacía tiempo. Era aún más serio que antes. La muerte de su compañero, el General Huanhong, también le tocó muy dentro. Era su amigo de la infancia, y fue junto a él como ambos llegaron tan alto en el ejército.

«Ha llegado a mis oídos que has hecho un gran descubrimiento. Las noticias en

Miyanin vuelan, y los rumores se expanden rápidamente. Bien, ¿cuál es tal descubrimiento?».

Mishina comenzó a explicarle. Le contó cómo logró hacer que la cicatriz prácticamente desapareciera en tan solo un par de semanas. Le explicó sus teorías, y que debía hacer llegar esos frascos a Ashin para su posterior estudio por los Médicos. Dasha-Fu escuchaba con atención, y su serio rostro apenas expresaba nada. Mishina terminó de explicar, y le hizo la petición de enviar mensajeros a Ashin con los frascos y explicarles en una carta suya el descubrimiento y los métodos de investigación sobre ella. Los mensajeros eran expertos exploradores, y no serían asaltados por Corruptos. Una mujer sola era más vulnerable.

«No veo qué utilidad podría tener mandar a mis exploradores a tan lejana ciudad solo para llevar frascos con agua. Creo que tu investigación no tiene ningún sentido. Han pasado años desde que te hiciste esa cicatriz, resulta lógico que desapareciera. El tiempo a solas en el Lago te ha cegado, y ha hecho que imagines cosas que no existen. No malgastaré mi tiempo en cumplir tus deseos. Si quieres ir a Ashin, ve, y que Aumilwa Minishana te proteja, pero ninguno de mis hombres se arriesgará para tal misión». Éstas fueron las palabras de Dasha-Fu.

Mishina se sentía sin esperanza. Sin el apoyo del general, no conseguiría hacer llegar los frascos a Ashin jamás. La ciudad estaba demasiado lejos. No sabía qué hacer, y comenzó a ponerse muy nerviosa.

«Soldado, es hora de que te vayas. Tengo mucho que hacer». Dasha-Fu le urgía a Mishina a marcharse.

De esta manera, Mishina recurrió a algo desesperado, tan desesperado que podría incluso causarle el exilio. Pero era ésto, o morir a manos de los Corruptos en vano. Los frascos debían llegar a Ashin junto a su explicación. Tenía que intentarlo. Sacó su daga, y en un movimiento rápido, se la clavó a Dasha-Fu en el brazo izquierdo, cerca del hombro. No se la clavó muy profunda, pero sí lo suficiente para que saliera sangre y el brazo quedara tan herido para necesitar asistencia médica inmediata. El general gritó y la llamó traidora. Comenzó a gritar pidiendo auxilio, y Mishina escuchó los pasos de los soldados corriendo, llegando hacia la habitación donde se encontraban. Rápidamente, sacó uno de los frascos, y a la fuerza, echó agua de Ais en la herida del general. Los soldados abrieron la puerta y entraron en la habitación, apuntando a Mishina con las flechas y las lanzas. Mishina se quedó allí, de pie. Al poco tiempo, el General Dasha-Fu dejó de gritar. El dolor se le había pasado. La herida seguía abierta, seguía saliéndole sangre, y aún no podía mover demasiado el brazo, pero el dolor había pasado. No era una forma de anestesia. Sentía el brazo, y sentía dolor si trataba de herirse. Pero esa puñalada, allí donde el agua había penetrado, no le dolía. A pesar de que estaba enfurecido, se sorprendió al comprobar en su propia carne el poder del agua de Ais. El General Dasha-Fu se levantó, y miró a Mishina a los ojos. Ella le sostuvo la mirada. Estuvieron varios segundos mirándose, hasta que finalmente, el General habló.

«Traedme vendajes y que vengan los médicos de Vaishin. Y llamad a los mensajeros». Éstas fueron las órdenes del General.

Mishina pidió perdón a Dasha-Fu una vez se quedaron a solas, algo a lo que él no le respondió. Ella se ofreció a curarlo, y éste la dejó. Echó más del agua de Ais en la herida, llenó uno de sus frascos pequeños, se lo dio, y le dijo que se echara en la herida cuatro veces al día durante varios días. Así, la herida se le acabaría curando.

Los frascos fueron llevados a Ashin tan pronto como los exploradores se

pusieron en marcha. Allí los Médicos estudiaron sus propiedades siguiendo las indicaciones escritas por Mishina. Pero no era suficiente. Establecieron que necesitaban que Mishina estuviera allí personalmente. El aviso le llegó al General Dasha-Fu y se lo comunicó a Mishina. Mientras hablaban, la charla fue interrumpida.

Los Corruptos estaban reagrupándose en el noreste, y estaban dispuestos a atacar. El General le ordenó a Mishina que volviera a ejercer sus dotes de soldado una última vez antes de partir a Ashin. Vistió su armadura lamelar y se puso en la formación junto con el resto de soldados. No era algo lo cual despertara mucho interés en ella. Al fin y al cabo, seguía queriendo huir de la guerra y de los terribles recuerdos que tenía. Notaba que el tiempo había conseguido cicatrizar las heridas, pero aún no se sentía preparada para ir a la guerra de nuevo. Solo quería que esa batalla terminara. Era la primera vez que los Corruptos intentaban atacar una ciudad. Fue una suerte que el ejército se encontrara en ella en ese momento, y no en el campamento. También fue una suerte que hubieran pasado días desde que la herida en el brazo del General fue provocada, ya que actualmente su herida estaba prácticamente curada, a pesar de que la cicatriz era muy grande.

Los Corruptos eran muy numerosos, mucho más numerosos de lo que los Misanye de Vaishin se hubieran imaginado. Era increíble la influencia que Maetou y los Sin Nombre podían ejercer. Era una pena. Los Misanye odiaban matar a los de su propia civilización. Sus compañeros. Sus aliados, ahora en otro bando. Cuando los Corruptos estuvieron en frente de las puertas de la ciudad, el General Dasha-Fu a caballo, acompañado por diversos jinetes más, abrió las puertas y salió. Los jinetes portaban un estandarte con el símbolo de la Gota Ancestral, el símbolo de Miyanin y de los Misanye. El General Dasha-Fu llamó al líder de la invasión corrupta, y éste se aproximó. Los Corruptos portaban estandartes con el símbolo de Maetou, una llama de fuego, la Llama Pútrida.

Los Corruptos estaban liderados por el General Heihan Nashan, que en los tiempos de paz no había sido general, sino un Misan que trató de obtener el puesto de Dasha-Fu. Él quería ser el General de Vaishin, pero Dasha-Fu era mejor estratega que él, y los soldados lo eligieron, puesto que la elección del general venía determinada por los soldados. Heihan había aprovechado el poder de Maetou para aliarse con él y poder vengarse de Dasha-Fu. Y ahora tenía multitud de seguidores, pues no solo estaban con él los soldados que lo apoyaban desde el principio, sino también los seguidores del Destructor más puros. Dasha-Fu le instó a que abandonara el ataque, pues la elección pasada había ocurrido de forma justa por decisión de los soldados. Pero Heihan no estaba dispuesto a ceder.

«El Lugarteniente me ha nombrado General de los Generales. Estoy tan solo un puesto debajo de él. Soy mucho más poderoso que tú, Dasha-Fu. No sabes al poder tan inmenso al que te enfrentas. El Lugarteniente tiene aliados, ahí fuera». Heihan miró hacia el cielo. «El Arruinado los creó. Hay más, Dasha-Fu. La Nebulosa caerá. Maetou no puede caer, pero si cayera, existen cinco Lugartenientes más, todos tan poderosos como él. ¿Podrás hacer frente a todos ellos, oh general mi general?».

El discurso del Corrupto realmente hizo efecto en la moral de los soldados. Era algo terrible de escuchar. El poder del Ente del Mundo de las Energías superaba fronteras y sobrepasaba la imaginación de cualquier mortal. Si existían cinco Lugartenientes más, y todos se unieran a su compañero en Miyanin, la guerra acabaría. Los Misanye serían extinguidos. A pesar de ello, lucharían hasta el último aliento.

Dasha-Fu ordenó dar media vuelta, no sin antes decirle una última cosa a Heihan.

«Vete ahora, y no vuelvas. Si atacas esta ciudad, morirás».

Los jinetes volvieron a entrar en la ciudad, mientras que el General Corrupto se quedó allí, observando cómo retrocedían. Se quedó allí unos minutos, pensativo.

«Miedo… es evidente que tiene miedo. Soy mucho más poderoso que él. Cuento con el apoyo del Lugarteniente. No perderé esta batalla. No hay motivo para la retirada».

El General Heihan gritó y alzó la espada, y tras ésto, los Corruptos comenzaron a correr hacia las puertas de Vaishin. La batalla comenzó, pero no se prolongó por largo tiempo. Los Corruptos trataron de hacer brecha en las puertas, pero éstas fueron abiertas voluntariamente por los Misanye, y los jinetes embistieron a los Corruptos, quienes comenzaron a huir hacia el río Vin. El General Heihan murió esa noche, embestido por los caballos y atravesado por una de las múltiples lanzas que volaron. La batalla acabó en victoria para los Misanye.

En verdad, éste había sido el plan del Lugarteniente. Heihan estaba equivocado. Maetou no compartía su poder. Lo nombró General de los Generales para cumplir su insignificante sueño, y lo mandó a la guerra para matar a Dasha-Fu. Pero era una misión suicida, y Maetou lo sabía. Lo que quería con ésto era debilitar a los Misanye de Vaishin, para luego crear una gran hambruna que los aniquilaría por completo. Y además, conseguiría deshacerse de Heihan, y quizá de Dasha-Fu. A pesar de que éste aún vivía, a Maetou poco le importaba. Con sus fuerzas debilitadas, era tan solo cuestión de tiempo. Así, la victoria en Vaishin duró poco, pues mientras los soldados inspeccionaban el campo de batalla, divisaron en el cielo unas nubes negras, y pronto el terror y la alarma surgieron.

«¡Las Nubes Negras! ¡La Putrefacción viene a nosotros! ¡Que Aumilwa Minishana nos proteja!».

El plan de Maetou había salido a la perfección. Con los Misanye debilitados tras la batalla y sin estar alerta, la hambruna hizo sus estragos. En los primeros días, los enfermos y los heridos murieron. A pesar de que se hicieron expediciones a Ais para recoger agua, no llegaban a tiempo, pues había que hacer viajes, y los Misanye en ese estado morían rápidamente. Era el golpe devastador que Maetou había estado esperando durante mucho tiempo. Con los Misanye en ese estado, parecía solo cuestión de tiempo que Maetou obtuviera la victoria.

Los Misanye estuvieron en periodo de hambruna durante siete años. Fueron los siete años más duros de la civilización de Miyanin, años en los cuales todos tuvieron que ser agricultores, años en los cuales se vieron obligados a matar a los animales jóvenes para consumir su carne antes de que murieran y su cuerpo se pudriera. La hambruna asoló el mundo de Miyanin. El número de ladrones aumentó, y los robos de comida resultaron algo diario. Los Corruptos también sufrieron los estragos del hambre, y normalmente eran ellos los que robaban. Había incluso asesinatos.

Los carros de provisiones cruzaban ciudades enteras para llegar hasta familias hambrientas. Muchas veces tenían que hacer el recorrido en un solo día a riesgo de que los que recibirían el alimento, si no lo hacían, morirían. Muchas veces estos carros eran asaltados por Corruptos, y sus portadores asesinados, debido a que se oponían y trataban de luchar. Muchos Misanye pasaban semanas sin probar bocado, y otros muchos morían por la Putrefacción. Los Médicos de Ashin seguían investigando sobre la Cura. Intentaron aplicar agua de Ais, pero no funcionaba. Utilizaron los cadáveres de los

Misanye muertos por la Putrefacción para estudiar cómo morían, y lo descubrieron.

Cuando alguien comía comida putrefacta, al principio no notaba nada. Al cabo de una hora, empezaba a notar un fuerte dolor de cabeza y escalofríos. El cuerpo entraba poco a poco en un fuerte estado de malestar, que daba paso a la fiebre. Al día siguiente, los enfermos ya no podían hacer vida normal, ya que no tenían fuerzas, y quedaban en cama. Durante el tiempo que se estaba en la cama hasta el siguiente estado, el malestar se volvía cada vez más fuerte, y la fiebre era tan intensa que parecía que la cabeza iba a explotar. A los dos días de tener que estar en cama, comenzaban las dificultades respiratorias y los problemas en el aparato digestivo. Debido a las fuertes toxinas, los pulmones poco a poco iban dejando de funcionar, y mientras tanto, los órganos del sistema digestivo comenzaban a pudrirse de dentro hacia fuera, comenzando por el estómago, y continuando por el hígado, el páncreas, y los tubos digestivos. Un intenso dolor debilitaba totalmente al enfermo cuando éste sentía que su sistema digestivo estaba pudriéndose. Los pulmones empezaban a ser destruidos de igual forma, y comenzaban a agujerearse y a caerse a trozos, por lo que pronto la sangre, también infectada, los inundaba. En este momento, el enfermo ya no podía resistir más, y entre dolor y sangre, acababa sucumbiendo.

Los Médicos buscaron desesperadamente una cura para este mal. Trataron de aplicar los efectos del agua de Ais y ver cómo ésta podría ayudar en el descubrimiento. Pero no obtuvieron nada. Los Misanye tuvieron que luchar por sobrevivir y no ser extinguidos. Durante todo este tiempo, Mishina no salió de Vaishin, y allí tuvo que ser agricultora. Comía de su propia cosecha tan pronto como la tierra daba sus frutos, antes de que la Putrefacción actuara.

Poco a poco, los Misanye fueron saliendo de la hambruna, y las nubes negras comenzaron a disiparse. El periodo de recuperación duró dos años. Tras nueve años duros, los Misanye comenzaron a recuperar la gloria antigua que tuvieron antes de la hambruna. Sabían que Maetou seguía estando en el mundo, pero tras tanto tiempo malviviendo, era una bendición haber superado la gran crisis. Incluso Mishina rehízo su vida, pues durante este periodo, llegó incluso a casarse con un hombre llamado Hogashan Mayan, y tuvo un hijo, al que llamaron Kamisan, en honor al amigo caído de Mishina en batalla, hacía ya muchos años.

Tras ésto, hubo un periodo de paz. Los Misanye no recuperaron toda su potencia militar, pero aún era demasiado pronto para ello tras nueve años duros. La Gran Hambruna de estos tiempos siempre sería recordada y temida por los Misanye. Pero querían dejar de pensar en los males pasados y disfrutar de la paz que ahora tenían.

Durante años, Mishina dejó el servicio militar, e hizo numerosos viajes al Bosque de Seilin. Allí descubrió la Réplica, que fue llamada Pinshin en Lengua Misa. El maravilloso árbol había sido inmune a la muerte de la Putrefacción, y Mishina pensó que eso debía ser digno de investigación. Quizá las propiedades vitales del Pinshin podrían ser utilizadas para elaborar una cura para la Putrefacción. Quizá juntando Agua de Ais y al Pinshin, se crearía la cura. El problema era cómo utilizar sus propiedades.

El hijo de Mishina creció fuerte durante los años siguientes. Siguió los pasos de sus padres. Hogashan era un soldado retirado que ahora se dedicaba a la agricultura, y Mishina era también una soldado retirada, pero ahora se dedicaba a la investigación de la Réplica del Pinshin y el Agua de Ais. Por ésto, Kamisan se dedicaba tanto a entrenarse para la guerra como a las plantaciones, y de vez en cuando ayudaba a su madre en las investigaciones. Mishina realizó varios viajes a Ashin para trabajar

directamente con los Médicos, usando los cadáveres putrefactos para tratar de parar la infección, la cual seguía pudriendo rápidamente el cuerpo hasta después de muerto. El cadáver de una víctima por la Putrefacción acababa totalmente destrozado con el paso de unos pocos días. Solo quedarían trozos negros, mientras que desde la cabeza hasta los pies, de huesos a carne, se deformaban y se destruían.

Durante este tiempo se hicieron grandes avances, pero aún no se descubrió la cura. Descubrieron que la aplicación masiva de agua de Ais tenía ciertos efectos que hacían retroceder la infección. Pero era simplemente retrasar lo inevitable. La Cura de la Putrefacción aún se encontraba lejos de ser hallada. Mishina siguió investigando acerca de cómo poder usar las propiedades del Pinshin. No se atrevía a quitar ni siquiera alguna pequeña rama, pero se le ocurrió la idea de utilizar las hojas caídas para investigar. Recogió bastantes y quiso llevarlas a Ashin, donde podrían ser estudiadas por los expertos en plantas. Pero la investigación paró, dada la desgracia que sufrió el norte de Miyanin.

La ruina resurgió, pues Maetou atacó duramente las ciudades del norte. Yaishin cayó en tan solo unos días, mientras que Vaishin resistió fuertemente. El General Dasha-Fu, ya entrando en los comienzos de la vejez, aún dirigía las tropas. Tenía la esperanza de que obtuvieran la victoria.

Los soldados entonaron cánticos en honor a Aumilwa Minishana con la esperanza de engrandecer el espíritu. El corazón de los soldados fue embravecido por los cantos de los músicos, y el pensamiento en la Ilustrada les daba fuerzas. No dejarían que los Misanye se extinguieran. Acabarían con los traidores, y no dejarían al Enemigo pasar hacia el sur por el oeste. Si era cierto que Yaishin había caído, el Enemigo podría ir al sur desde allí. Pero no llegaría muy lejos, pues pronto tendría que enfrentarse a la fuerte Gushin, que desde hacía años observaba los movimientos enemigos y se preparaba para defenderse. Era normal que no hubieran enviado tropas al norte, ni esa ni otra ciudad, debido a que los Corruptos estaban esparcidos por todo Miyanin, y todas las ciudades tenían que encargarse de ellos.

El asedio comenzó, y mientras los Corruptos luchaban por Maetou, los Misanye luchaban por la Señora del Agua. Estaban seguros de su victoria. Pero la desgracia ocurrió. Las puertas de Vaishin cayeron, y una vez las tropas enemigas comenzaron a entrar, no hubo escapatoria. Los soldados Misanye lucharon valientemente, pero los Corruptos eran demasiados, y las Sombras también se encontraban allí. Finalmente, los Misanye divisaron las Nubes Negras en el cielo. Cuando las vieron, supieron que era el fin. Las tropas Misanye abandonaron la formación y se esparcieron, comenzando a huir por sus vidas. Algunos huían, y otros protegían a las mujeres y los niños mientras trataban de escapar de la matanza.

En esa batalla, el General Dasha-Fu fue muerto, y su cuerpo fue crucificado en una estaca y dejado en la plaza central de la ciudad a merced de los cuervos. También murió Hogashan, el marido de Mishina. Ella, sin embargo, logró huir. Pero no encontró a su hijo consigo. No sabía si Kamisan había conseguido huir o había muerto en la batalla. Era un soldado, y uno de gran corazón. Empezó a temer que la muerte hubiera sido su destino, pues un soldado así se hubiera quedado a ayudar a los más débiles. La desesperación inundó a Mishina. A lo largo de su vida había perdido a muchos seres queridos. Ahora había perdido a su familia, después de haber conseguido rehacer su vida tras largos periodos de dolor. Era ya demasiado insoportable. Mishina dejó de desear volver a rehacer su vida, y decidió ponerle fin, no entregándose a la muerte, pero

sí huyendo para siempre. Los Misanye no supieron a dónde fue, pero se rumoreaba que fue al Bosque de Seilin, a pasar sus últimos días junto a la Réplica del Pinshin. Lo que sí sabían era que estaba viva, puesto que los supervivientes la vieron. Pero cuando se dispusieron a seguir viajando hacia el sur, Mishina no fue con ellos, y allí le perdieron el rastro. Mishina pensó que lo había perdido todo y se fue, para nunca jamás volver.

Pero lo que Mishina no sabía era que su hijo Kamisan estaba vivo. Trató de ayudar a los que pudo, pero finalmente huyó para salvar su vida. Éste no se encontraba con los supervivientes, sino que fue más al sur. Fue de los últimos en abandonar la ciudad, pero de los primeros en llegar tan lejos. Kamisan estaba solo en la inmensidad de Miyanin, en el camino que llevaba a la ciudad de Kushin, su siguiente destino. Por ahora, pensaba en llegar allí y establecerse. Supo que su padre había muerto, pues él mismo lo vio. Pero no supo nada de su madre, y no sabría en mucho tiempo.

Pronto la historia de Mishina se convertiría en leyenda, pues muchos fueron los que no creían que Mishina hubiera sobrevivido. Cuando la noticia del agua de Ais se esparció por todo Miyanin, el nombre de Mishina viajó con ella. Ahora que estaba totalmente desaparecida, todos pensaron que su conocimiento era mera superstición. Una historia inventada por unos Médicos que querían tener algo de que hablar, decían. Pero ya fuera cierto o no, Mishina no sería olvidada. Y allá donde quiera que estuviese, su hijo seguía creyendo que estaba viva, en algún lugar del Mundo de las Lágrimas. Mishina Shinye la Sabia perduraría en el tiempo, y sus enseñanzas sobre Ais y el Pinshin jamás caerían en el olvido.

El Deseo de la Sabia

La guerra había llegado a Miyanin, y en los tiempos de los inicios se cobró muchas vidas, pues Maetou el Llamador del Hambre utilizaba el poder de la Putrefacción para causar hambrunas. El poder militar de Miyanin era fuerte, pero también lo eran los Corruptos, que atacaron sin descanso los bastiones de libertad de la civilización.

Tras la caída de Vaishin, el norte se encontraba bajo el dominio del Lugarteniente. Muchos fueron los esfuerzos de grandes personalidades para detenerlo, pero los Corruptos eran muy poderosos. Allá, en la Fortaleza de Maeshin, en el centro de los Cuatro Ríos, el Destructor planeaba la conquista del mundo. Los saberes relacionados con las aguas del Lago Ais y la Réplica del Pinshin se perdieron junto con la desaparición de Mishina. Pero su hijo Kamisan aún vivía.

Kamisan Shinye nació en Vaishin, en los tiempos en los que la Gran Hambruna había terminado. Hijo de Mishina y Hogashan, su infancia fue tranquila hasta la llegada de la desgracia, cuando ya era un niño. Su padre cayó en la batalla por Vaishin en aquel entonces, y Kamisan lo vio. Perdió de vista a su madre Mishina, la cual marchó hacia el Pinshin, devastada por la pérdida de su familia, pues creía que su hijo Kamisan también había muerto. Con su desaparición, la gente pareció olvidarse de su conocimiento, pues los avances médicos que hizo se perdieron.

El joven Kamisan pensaba que su madre había muerto, y que ahora estaba solo en el mundo. Había marchado hacia el sur, en dirección a la ciudad de Kushin, donde quizá podría establecerse. Pero el camino era largo y estaba solo, pues se había separado de los demás supervivientes de Vaishin. Decidió adentrarse en el Bosque de Deilin y atravesarlo, en dirección a Kushin. Allí en el bosque encontró cobijo y protección ante

los Corruptos que patrullaban por los caminos abiertos, además de comida y agua. Kamisan contempló la inmensidad del Lago Ais, de aguas puras y cristalinas, desde los hermosos árboles del bosque.

El viaje fue largo, pero Kamisan sentía la protección que le brindaba el bosque, por lo que el retraso hasta Kushin fue intencionado. Todos los días pensaba en la gran Aumilwa Minishana, la Ilustrada, para que le diera fuerzas. Y jamás olvidó a sus padres. Tras unos meses, finalmente llegó a la ciudad de Kushin, al inicio del nuevo año.

La ciudad de Kushin se encontraba en la región de Anayan del Oeste, parte del país de Aisin, una tierra singular, pues gran parte del territorio lo ocupaba el gran Lago Ais. Tal era la importancia del lago y la separación que ocasionaba en las tierras, que la Emperatriz vivía la mitad del año en cada ciudad, la mitad en Kushin y otra mitad en Gushin, en Anayan del Este. No eran muchas las grandes ciudades que poseía este mundo, debido a la gran cantidad de territorio que ocupaba el lago, pero las que había eran muy esplendorosas, y diversas poblaciones ocupaban los alrededores. Así, debido a la separación por el lago, la emperatriz dirigía el gobierno desde uno u otro lado de las aguas.

Una vez allí en Kushin, Kamisan se entremezcló con la gente, sin darse a conocer, simplemente siendo una persona más que vivía allí. Con el paso del tiempo, Kamisan prosperó, pues encontró trabajo y dedicó su tiempo libre al entrenamiento físico y mental. El recuerdo de su madre lo animaba a inclinarse por la sabiduría, pero su pérdida hacía que Kamisan deseara ser poderoso para poder enfrentarse a los enemigos y proteger a sus seres queridos.

Pasaron muchos años en los que parecía haber una paz vigilante en Miyanin, pues las fuerzas de Maetou se concentraban en el norte, y no parecían descender. Ésto no significaba que los Corruptos estuvieran ausentes en el resto del mundo, tan solo que podían ser fácilmente aplastados. Sin embargo, llegó el día en el que Corruptos venidos del norte marcharon hacia el sur, hasta Kushin y Gushin. La conquista de Aisin por el Lugarteniente parecía haber comenzado.

Los intentos del Destructor por llevar a cabo sus propósitos de conquista se vieron frustrados, pues los Misanye eran poderosos, y tenían de su lado a la Señora del Agua, por lo que gracias a su fortaleza, lograron detener a los Corruptos y expulsarlos de vuelta hacia el norte. En el conflicto de Kushin, Kamisan participó, y mucho fue lo que hizo para impedir la victoria del enemigo. Los Corruptos huyeron al norte, y los Misanye celebraron sus logros, pues la paz vigilante continuaría en las ciudades de Aisin. Pasarían muchos años hasta que el Lugarteniente volviera a intentar otro ataque.

Con el paso del tiempo, Kamisan deseó regresar a su ciudad natal, a Vaishin. Quizá debía tratar de reconquistarla. Había ganado en fuerza, y tenía capacidad de liderazgo. Los Misanye de Kushin lo llegaron a considerar una mente brillante con un futuro próspero. Eventualmente, Kamisan propuso al general de Kushin y al ejército que lanzaran un ataque para recuperar Vaishin y liberarla del yugo de los Corruptos. Tras un tiempo de deliberación, las fuerzas de Kushin decidieron llevar a cabo la hazaña, y el ejército de la ciudad partió hacia el norte, hacia Vaishin. Kamisan estaba entre aquellos que lideraban la marcha.

Los Misanye llegaron a Vaishin, y los Corruptos estaban preparados para la batalla, pues los habían observado llegando desde el sur. Pero aun con todo su poder, los Misanye estaban demasiado decididos a reclamar Vaishin, por la gloria y el honor, y Kamisan no dejaba de pensar en sus padres, y en el día en que fueron muertos, pues en

ese momento aún pensaba que su madre había fallecido. Kamisan animó sin descanso a los soldados de Kushin, y el pensamiento en honor de la Ilustrada los enalteció, y con tal motivación, obtendrían la victoria.

La batalla fue dura, pues los Corruptos eran muy fieros, pero los Misanye lograron imponerse, y los enemigos no tuvieron más remedio que huir hacia el este. La victoria fue total, y los Misanye lograron reclamar la ciudad de Vaishin. Muchos años habían pasado desde su caída, pero en el interior aún vivían muchos Misanye supervivientes de antaño, que habían vivido subyugados por los Corruptos durante todos esos años. Los Misanye ayudaron en la reconstrucción de la ciudad, pues debía recuperar su antigua gloria.

Mientras Kamisan paseaba por la ciudad, unos ancianos se acercaron a él. Parecían haberlo reconocido, aunque Kamisan no sabía quiénes eran. Los ancianos le hablaron y le hicieron preguntas, y le revelaron algo que Kamisan no esperaba.

«Joven, ¿eres tú Kamisan, el hijo de Mishina? Te pareces tanto a tu madre». Ésto fue lo que uno de los ancianos le dijo, a lo que Kamisan respondió afirmativamente. El anciano continuó hablando. «Reconocería este rostro desde la distancia. Yo fui compañero de tu madre en el ejército, en aquellos tiempos de los generales de renombre».

Kamisan escuchaba con atención. El anciano comenzó a hablarle acerca de Dasha-Fu y Huanhong, y del traidor Heihan, de todo lo que había ocurrido en aquellos tiempos, y de cómo conoció a su madre. Cuando terminó la historia, le hizo una pregunta.

«Muchos dicen que los logros de mi madre Mishina son supersticiosos, pues su saber se perdió con su muerte. Me alegra saber que aún hay quienes creen en su sabiduría». Cuando Kamisan dijo estas palabras, el anciano entornó los ojos con expresión de duda, y entonces habló.

«¿Muerta? Oh no, ella no está muerta, estoy seguro de ello, aunque muchos años han pasado desde la última vez que la vimos». Ante ésto, Kamisan se sorprendió enormemente, y le animó a continuar hablando. «La última vez que vimos a Mishina, marchaba hacia el oeste. Tuvo suerte de poder escapar. Hay quienes dicen que fue hasta el árbol maravilloso que descubrió en el Bosque de Seilin. No todos hemos olvidado sus importantes enseñanzas».

Ante este nuevo conocimiento, Kamisan no dejaba de estar sorprendido, y agradeció enormemente al anciano por la información. Su madre podría aún estar viva, y si ésto era cierto, Kamisan debía encontrarla. De esta manera, decidió marchar hacia el Bosque de Seilin en su búsqueda. Iría hasta la Réplica del Pinshin y comprobaría si realmente era cierto que su madre aún vivía.

Kamisan partió al oeste, y su marcha fue rápida, pues estaba expectante de poder encontrar a su madre. Esperaba de todo corazón, con todas sus fuerzas, que siguiera viva. Pensó en Aumilwa Minishana, pidiéndole que por favor su madre se encontrara allí. Llegó al Bosque de Seilin, y caminó bajo los nevados árboles, bajo el resplandor del sol. El lugar era hermoso, y guiado por la Ilustrada, caminó en dirección hasta donde se encontraba el árbol maravilloso, la Réplica del Pinshin. No tardó en llegar hasta el claro donde se encontraba este árbol, y allí pudo ver que, sentada en el suelo, reposaba una persona.

Ante el sonido de los pasos de Kamisan, la persona que se encontraba allí junto a la Réplica alzó la cabeza, y Kamisan pudo ver que se trataba de una mujer. La llamó

por su nombre, y la mujer se puso en pie con cierta dificultad, debido a su edad. Cuando Kamisan estuvo cerca de ella, pudo finalmente verle el rostro, y ésta pudo verle el rostro a él. La mujer estaba muy sorprendida, pero a pesar de tantos años, una madre siempre podía reconocer a su hijo.

Mishina y Kamisan se reconocieron, y así se reunieron, bajo la sombra de las ramas con hojas del Pinshin. Se dieron un abrazo, y así permanecieron por unos segundos. Mishina estaba incluso más sorprendida que Kamisan, pues por todos esos años pensó que definitivamente había muerto, y ahora en su interior se sentía culpable por haber huido hacia la Réplica en vez de buscarlo.

Mishina le pidió que le contara qué había sido de él tras la batalla de Vaishin, y Kamisan le contó cómo huyó hacia el sur, y cómo pasó un tiempo deambulando por el Bosque de Deilin hasta llegar a la ciudad de Kushin. Luego decidió marchar con el ejército para reconquistar Vaishin, y así unos ancianos, antiguos amigos de Mishina, le dijeron que ella podía continuar con vida. Así, Kamisan partió hasta el Bosque de Seilin, y finalmente encontró a su madre junto a la Réplica del Pinshin.

«Pensé que estabas muerto». Mishina le confesó. «Ojalá hubiera sabido que estabas vivo, pues habría ido en tu búsqueda».

«Yo también pensé que habías muerto, madre». Kamisan fue sincero con ella, y en todo momento dejó claro que estaba feliz por haberse reunido con ella.

No hubo rencores entre ambos, pues el reencuentro era más importante que cualquier acción pasada. En ese momento, Mishina decidió contarle una historia a Kamisan, algo que no había tenido oportunidad de contarle antes de la desgracia.

«En los tiempos de los generales de renombre, cuando yo participé en el ejército, conocí a hombre al que le tuve gran estima». Mishina contaba la historia de sus tiempos como soldado. «Su nombre era Kamisan. Siempre lo recordaré, y quise dejar en ti su legado. Fue un buen hombre, y probablemente nuestra amistad pudiera haber llegado a más. Pero la muerte se lo llevó». Mishina le habló a su hijo de Kamisan Luman, aquel hombre que conoció en sus tiempos en el ejército del General Huanhong. Cuando los Corruptos surgieron entre las filas para asesinar al general, otros Misanye cayeron, incluido Kamisan, y Mishina fue herida. Éste fue el motivo por el que ella decidió dejar el ejército.

Kamisan tomó ésto como un honor y consoló a su madre, pues sufría por la pérdida de sus seres queridos. Su amigo Kamisan y su esposo Hogashan, ambos cayeron en batalla, y durante todos esos años, pensó que su hijo Kamisan también había encontrado la muerte.

«Era demasiado sufrimiento para mí, necesitaba huir». Mishina le habló a Kamisan entre lágrimas. «La guerra me ha hecho perderlo todo. Pero tú estás vivo, y doy gracias a la Ilustrada por ello». Madre e hijo volvieron a abrazarse, y allí quedaron, bajo las hojas de la Réplica del Pinshin.

Ambos pasaron horas hablando sobre diversos temas. Kamisan le habló de las maravillas que había visto en su travesía, de lo hermosa que era la ciudad de Kushin, y de lo grandioso que era el gran Lago Ais. Mishina se interesó por hablar de las aguas del lago, pues ella las había estudiado con profundidad, al igual que la Réplica. Durante los años que permaneció junto al Pinshin, Mishina hizo interesantes descubrimientos, y a pesar de no tener material de laboratorio para hacer experimentos como hacían los Médicos, pudo hacer diversas pruebas. Mishina estaba convencida de que tanto las aguas de Ais como la Réplica tenían propiedades curativas, pero tenían que investigar

cómo combinar su poder para elaborar el líquido más poderoso. La Cura de la Putrefacción aún estaba lejos de ser desarrollada, pero Mishina, en solitario, logró ciertos avances.

«Si la Réplica del Pinshin es corrompida, el bello mundo de Miyanin caerá». Éstas fueron las palabras que Mishina le dijo a su hijo Kamisan. «Este árbol debe ser protegido, pues mientras resplandezca, habrá esperanza. Las aguas de Ais son igualmente importantes, y deben ser preservadas».

Entonces, Mishina le entregó a Kamisan una bolsa cerrada. Kamisan le preguntó qué había en su interior, pero Mishina lo dejó en incógnita. «Mantenlo a salvo y en secreto, no dejes que caiga en malas manos. Llévalo a Ashin, la ciudad de los Médicos. Te lo pido por favor». Ante ésto, Kamisan se sorprendió.

«¿Vendrás conmigo?». Kamisan le hizo esta pregunta a su madre, pero ésta negó con la cabeza. Parecía que iban a separarse, incluso cuando el reencuentro había durado poco tiempo. Pero los problemas del mundo eran de gran importancia.

«No, hijo mío. Yo permaneceré aquí, junto al Pinshin. Debo velar por él. No te preocupes por mí, pues la Señora del Agua está de nuestro lado». Mishina le dio su bendición a Kamisan, y le deseó un viaje en paz hasta la ciudad de los médicos. «Nos volveremos a ver. Cumple esta misión, y luego regresa a la Réplica. Te esperaré».

Kamisan y Mishina volvieron a abrazarse, y tras ésto, Kamisan partió del Bosque de Seilin, mientras que Mishina permaneció junto a la Réplica del Pinshin. Kamisan no sabría qué contenía la bolsa que su madre le había entregado durante todo el trayecto hasta la ciudad de Ashin.

El viaje de Kamisan por las tierras del oeste hasta Ashin fue largo, pues la ciudad se encontraba muy lejos, en el extremo sur del mundo, junto al río Sin. Allá en el país de Sinin, su renombre volaba por todas las regiones del mundo, pues las mentes más brillantes se encontraban allí. Los grandes médicos de Ashin siempre fueron los mayores investigadores de la ciencia, y con el paso del tiempo, harían incluso mayores descubrimientos. La ciudad era un santuario en honor a la medicina, y los estudiantes que querían destacar iban a estudiar esta maestría a su universidad.

Tras la larga travesía, Kamisan llegó hasta Ashin. Por el camino, pasó por Kushin, y ya en el país sureño, visitó la ciudad de Maishin. Siguió el curso del río Sin, y al fin, llegó a la ciudad de los médicos. Una vez allí, buscó los laboratorios de investigación, los cuales se encontraban en la universidad. Allí entró en contacto con los médicos, y manifestó su interés en entregar la bolsa que su madre le había dado.

En el laboratorio, Kamisan entabló conversación con un médico de edad avanzada, uno de los más inteligentes de este tiempo, y fue a él a quien le entregó la bolsa. El médico la aceptó y la abrió con sumo cuidado en una gran mesa, pues debía revelar su contenido sin posibilidad de contaminarlo. Así, el contenido fue revelado. Era corteza de la Réplica, y tras una rápida inspección, los médicos determinaron que había sido tratada de forma especial por las aguas de Ais. Los investigadores le dieron las gracias a Kamisan por tan valiosa muestra, y éste les recordó que a quien debían agradecer era a su madre Mishina. De esta manera, los médicos recordaron el nombre de Mishina, y su legado continuaría. Una vez la entrega fue hecha, Kamisan abandonó los laboratorios, rumbo a continuar su vida.

La muestra de la corteza del Pinshin tratada con las aguas de Ais fue muy importante para la investigación que los médicos llevaron a cabo. El conocimiento médico-químico era de gran importancia para la cultura de los Misanye, y durante años,

tuvieron estas muestras en gran estima, y tuvieron esperanzas en poder elaborar la tan ansiada Cura de la Putrefacción. Aún tardaría mucho en poder ocurrir, pero este hecho sentó los comienzos de la más fructífera de las investigaciones.

Kamisan decidió permanecer un tiempo en Ashin, observando su belleza y aprendiendo de la sabiduría de los Médicos. Vivió unos años en esa ciudad, y allí encontró el amor, pues tuvo una relación sentimental con una mujer llamada Yina Lazha, nacida en Ashin. Ambos fueron felices, y Kamisan le habló de su madre, que aún vivía junto a la Réplica del Pinshin, y ambos pensaron en poder visitarla juntos algún día. Sin embargo, la guerra volvió a llamar, y Kamisan tuvo que formar parte del conflicto.

Hubo reportes de Corruptos del norte adentrándose hacia el sur por Anayan del Este, amenazando la ciudad de Gushin. El conocido como Paso Este estaba bordeado por las Montañas de Yutua, desfiladeros donde los enemigos podían tender emboscadas a aquellos que intentaran cruzar el paso. Cuando Kamisan supo de ésto, decidió acudir a ayudar, pues deseaba que el mundo fuera libre de la amenaza de los enemigos. Se despidió de su amada Yina, y marchó junto a más soldados hacia el noreste, hasta Gushin, para ayudar a los Misanye a detener a los Corruptos.

En la ciudad de Gushin, Kamisan y los demás se reunieron con el ejército de esa ciudad, y juntos marcharon hacia el norte, hacia el Paso Este. Las fuerzas de los Corruptos aún no se habían establecido, pero los exploradores avisaban de que se encontraban cerca, y que si el ejército de los Misanye llegaba pronto, quizá pudieran intimidarlos, y así no llegaría a haber siquiera una batalla. Ciertamente, ésto fue lo que ocurrió, pues los días pasaron, y parecía que los Corruptos se habían replegado.

La fuerza de las tropas de los Misanye era grande, y los Corruptos que inspeccionaban la zona los detectaron, y determinaron que eran demasiado poderosos como para enfrentarse a ellos. Así, los enemigos acabaron retirándose, y los Misanye supieron de ésto gracias a los espías. Hubo alegría entre las filas de los soldados tras saber esta noticia, pero aun así, decidieron permanecer en el lugar unos días más por precaución, pues no querían que tras su partida, los Corruptos volvieran a intentar atacar el sur. Varios días pasaron donde todo marchó con tranquilidad, pero una noche, la revuelta ocurrió dentro del ejército.

Se escuchó el sonido de la espada, y gritos de ayuda se esparcieron por el campamento. Los Corruptos no habían atacado, pero la corrupción sí. Resultó que muchos de los soldados que allí estaban fueron corrompidos, y los Misanye se dieron cuenta de que allá en las alturas, los temibles Sin Nombre los observaban, las sombras oscuras del cielo. Los nuevos Corruptos se dedicaron a sembrar el caos en el campamento, y muchos Misanye honrados perdieron la vida. Kamisan luchó valientemente para derrotar a los nuevos Corruptos, pero incluso a él, este hecho lo sorprendió de imprevisto. Kamisan fue herido y rematado, y cayó bajo el filo de la espada, para nunca más levantarse.

La batalla acabó en victoria para los Misanye, que consiguieron repeler a los nuevos Corruptos. Muchos de ellos murieron, pero otros muchos lograron huir hacia el norte, para reunirse con sus compañeros. Los soldados Misanye inspeccionaron a los caídos, y así fue como se dieron cuenta de que Kamisan se encontraba entre ellos, y la tristeza los inundó grandemente.

Tras unos días más donde no hubo ningún ataque, finalmente los soldados se retiraron hacia el sur, y fueron a sus respectivas ciudades. La victoria de los Misanye en

el Paso Este era una realidad, pero muchos habían dado su vida por ella. El cuerpo de Kamisan retornó a Ashin, donde se encontraba su amada Yina, la cual lloró de dolor ante él. Pronto se hicieron los funerales honoríficos para Kamisan y los demás caídos. Los Misanye honraron grandemente a Kamisan, y fue recordado por su labor de investigación junto a su madre. Los Médicos de Ashin siempre le estuvieron agradecidos.

De esta manera fue como el valiente Kamisan murió, pero su recuerdo siempre viviría. De la misma forma que aquel que había sido amigo de su madre encontró su muerte, así el hijo tuvo un destino similar. La corrupción podía surgir en cualquier lugar, llevando a unos a cometer traición contra otros. Kamisan resistió y luchó con honor, protegiendo el mundo, y veló por la investigación de su madre para que los Médicos pudieran elaborar la salvación de los Misanye. Kamisan Shinye jamás sería olvidado, y descansaría para siempre entre las estrellas.

Una vez el funeral de Kamisan terminó, aun con lágrimas en los ojos, Yina tomó una decisión. Una vez, ambos pensaron en visitar a Mishina juntos, ir allá hasta el Bosque de Seilin y ver el árbol maravilloso. Ahora no podrían hacerlo, pues Kamisan había dejado el mundo de los vivos. Pero era tarea de Yina ir hasta Mishina y darle las malas nuevas. Debía saber que su hijo ya no regresaría, que ya no hacía falta que lo esperara. Así, Yina decidió marchar al norte, dejándolo todo atrás. Le llevó un tiempo hacer los preparativos para el viaje, y cuando estuvo lista, abandonó Ashin rumbo al norte.

Yina viajó incansablemente desde la ciudad de los médicos hasta el Bosque de Seilin, allá en el lejano norte. Vio los hermosos paisajes del continente, y Aumilwa Minishana siempre estuvo de su lado, dándole fuerzas para cumplir su misión. Finalmente, Yina alcanzó las lindes del Bosque de Seilin, y entró bajo el cobijo de los árboles, esperando que la madre de su amado aún siguiera con vida. La Señora del Agua guio su camino hacia el claro de la Réplica del Pinshin, y cuando llegó, pudo ver a una persona descansando junto al árbol, e inmediatamente supo que era a quien estaba buscando.

La persona se incorporó, esperando que quizá el visitante fuera su hijo, pero pronto se dio cuenta de que era una mujer, y así Yina también vio que aquella persona junto al árbol era también una mujer, ciertamente Mishina. Yina la llamó por su nombre, y ésta afirmó. Mishina le preguntó quién era, pues no había recibido ninguna visita desde que vivía junto a la Réplica, a excepción de la de su hijo.

«Mi nombre es Yina». Mishina esperaba que le diera más información acerca de su propósito de haber venido. «Tu hijo, Kamisan, mi amor, ya no se encuentra entre nosotros». Al pronunciar estas palabras, Yina se derrumbó, y las lágrimas brotaron de sus ojos. Mishina quedó sorprendida, y cuando entendió la situación, sus ojos también se inundaron.

Yina le contó a Mishina cómo había pasado la desgracia. Le contó que Kamisan entregó con éxito su bolsa, y que ambos se conocieron en Ashin, la ciudad de los médicos. Ambos tenían pensado visitar a Mishina, pero hubo reportes de Corruptos intentando llegar al sur por el Paso Este. Kamisan fue junto a otros soldados, y a pesar de que ganaron contra los invasores sin presentar batalla, tan solo con intimidación, la corrupción se esparció por las filas del ejército, y así encontró su desgraciado final.

«¡Ah, Kamisan! ¡Triste destino, tuviste el mismo final que mi amigo con quien compartes el nombre!». Mishina se lamentó, y su llanto fue escuchado por Aumilwa

Minishana, quien también se entristeció por este hecho. «Muerto por traidores en el ejército, ¿cuándo acabará el sufrimiento en este mundo?». Mishina estaba realmente afligida, y el dolor que sentía era muy grande, pues ahora sí que lo había perdido todo. Ahora tan solo le quedaba Yina.

Tras un tiempo en los que ambas lamentaron la muerte de Kamisan, Mishina le dijo unas palabras a Yina. Ya no le importaba que nadie más volviera a visitarla, pues deseó pasar el resto de sus días en soledad junto a la Réplica, esperando al día de su muerte.

«Querida, honra a mi hijo». Mishina motivó a Yina a hacer algo bueno por el mundo, algo que ayudara a preservar la paz y a que la corrupción no se expandiera. «Hagas lo que hagas en esta vida, ayuda a todo aquel que puedas. Eso te honra a ti y a aquellos que dieron su vida defendiendo a los demás. Nunca olvides a Kamisan». Yina la miró, aún con lágrimas en el rostro, y asintió. Ambas se dieron una abrazo, y quedaron allí, juntas, en silencio, soportando el dolor.

Pasado un tiempo, ambas acordaron que lo mejor era que Yina regresara a Ashin. Mishina no tenía ninguna intención de abandonar la Réplica del Pinshin. No le importaba morir sola, sin que nadie supiera de su fallecimiento. Quería continuar estando apartada del mundo, apartada del sufrimiento, y velando por el árbol maravilloso. Así, Yina marchó desde el Bosque de Seilin rumbo de vuelta a la ciudad de Ashin, su ciudad natal. Su viaje por las tierras del continente ocurrió sin altercados, y tras la larga travesía, estuvo de vuelta en su hogar.

Durante los siguientes años, Yina vivió sola en Ashin, y nadie supo nada acerca del destino de Mishina, más allá de que aún permanecía junto a la Réplica del Pinshin. Durante unos años, los Corruptos del norte trataron de conquistar la ciudad de Vaishin, cercana al Bosque de Seilin, pero fue en vano, pues los Misanye eran muy poderosos. Los Corruptos fueron repelidos, y durante todo este tiempo, nadie supo nada acerca de Maetou el Llamador del Hambre.

Un acontecimiento ocurrió del cual nadie tuvo conocimiento, excepto Yina. La gran sabia, Mishina, falleció por vejez junto a la Réplica del Pinshin. Cuando ésto ocurrió, Yina estaba viviendo en Ashin, muy lejos de ella, pero supo de este hecho gracias a Aumilwa Minishana, quien se lo comunicó. Nadie más en el mundo por este entonces supo de la muerte de Mishina, pues además, sus antiguos amigos del ejército ya habían muerto. Así, Yina fue la única en saberlo, y la honró grandemente.

Yina no pudo viajar hasta el Bosque de Seilin prontamente, pero lo hizo unos años después. Por ese entonces, cuando finalmente llegó a la Réplica, pudo ver el esqueleto de la sabia, y así comprobó que la voz de la Señora del Agua decía la verdad. Con gran duelo, Yina llevó a cabo el ritual funerario, y alzó un pequeño monumento de piedra donde talló el nombre de Mishina, para que siempre fuera recordada. Una vez estuvo finalizado, le dio su último adiós, y regresó de vuelta a Ashin. Los restos de Mishina siempre descansarían junto a la Réplica del Pinshin, y su recuerdo perduraría con el tiempo, cuando los Misanye descubrieran su sepultura.

Mishina siempre sería recordada como una de las más grandes sabias de todos los tiempos, aquella que investigó las aguas del Lago Ais y la Réplica del Pinshin. Desde siempre tuvo atracción por el conocimiento, pero tuvo que participar en la terrible guerra, que tanto sufrimiento le causó por largos años. Habiéndolo perdido todo, se refugió en el Bosque de Seilin, y allí vivió durante el resto de su vida, quedando su persona como un misterio, una incógnita. Pero con el paso del tiempo, los Misanye

redescubrieron a esta sabia, y así sería recordada por siempre. Mishina Shinye, a quien la Señora del Agua cuidaba, y quien los Misanye nunca olvidarían. Su recuerdo viviría por siempre en el firmamento, y su espíritu reposaría en la más eterna gloria.

Yina permaneció en Ashin, y tras unos años, hubo noticias de avistamientos de Corruptos de nuevo cerca del Paso Este. Yina no era una guerrera, pero era inteligente, y podía colaborar como estratega. Decidió marchar junto al ejército para intentar lo mismo que su amado llevó a cabo en su momento. Los Misanye esperaban intimidar a los Corruptos, y que no hubiera batalla. Yina marchó desde Ashin hacia el noreste para llegar a Gushin y reunirse con ellos, para partir hacia el Paso Este. Ella fue la única del país de Sinin que fue hasta allí.

Las tropas de los Misanye permanecieron en el Paso Este por un tiempo, y afortunadamente, no tuvieron ningún problema. Estuvieron allí durante días, y los Corruptos no se atrevieron a atravesar el lugar. Finalmente, se alzaron con la victoria una vez más, y decidieron regresar al sur. Sin embargo, ninguno de ellos llegó hasta Gushin, pues la desgracia ocurrió.

Los Misanye se dieron cuenta de que unas nubes negras se alzaban en el cielo, y un fuerte viento comenzaba a azotarlos. Los de más edad fueron capaces de identificar qué clase de nubes eran, pues ciertamente, eran las nubes negras del Lugarteniente. Muchos Misanye comenzaron a asustarse, pensando que el enemigo iba a atacar con la más poderosa de sus armas, la terrible Putrefacción. Por suerte, o eso pensaban, habían comido alimentos poco antes, por lo que tendrían tiempo para encontrar nuevos en caso de que los que les quedaban, fueran podridos. Sin embargo, de forma inesperada, ésto resultaría ser fatal.

Muchos habían sido los años en los que Maetou el Llamador del Hambre había permanecido oculto, y de esta forma, había perfeccionado sus poderes. Los Misanye comenzaron de repente a sentirse muy enfermos, y el caos surgió entre ellos cuando empezaron a ver cómo algunos caían al suelo, retorciéndose de dolor, y falleciendo. No era producto de las pesadillas sombrías que los Sin Nombre eran capaces de causar, sino debido a la maldad del Lugarteniente. Éste había logrado desarrollar lo que fue conocido como el Viento Pútrido, la forma más radical de llevar la muerte a sus adversarios, y debido a eso, ésto sería algo que usaría en muy pocas ocasiones, pues consumía gran parte de su energía. De esta forma, lo que causaba la Putrefacción entraba al cuerpo por vía respiratoria, y pronto se esparcía, pudriendo los alimentos ya consumidos, pero también los órganos. Aquellos que habían consumido comida cuando ésto se produjo, fueron los que más rápido sucumbieron. Gritos de dolor y muerte inundaron los campos exteriores de la ciudad de Gushin, y los Misanye de esta ciudad pudieron ver desde la distancia cómo sus compañeros encontraban su fin. Ninguno de ellos quedó con vida. Yina falleció, y así fue como se reuniría con su amado en la otra vida.

Cuando todos los Misanye que fueron al Paso Este estuvieron muertos, las nubes se dispersaron y el viento se calmó. Aquellos que observaron la terrible escena desde Gushin decidieron salir e ir al lugar de los hechos para recoger a los que habían sucumbido ante tan cruel desgracia. Afortunadamente, el Viento Pútrido había cesado, y nadie de los que se acercaron allí acabó pereciendo. Los cuerpos de los caídos fueron recogidos y transportados a Gushin.

El cuerpo de Yina fue llevado a Ashin, y allí descansó, junto a su amado Kamisan. Desgraciado hecho del infortunio, aquel que llevó a Yina hacia el Paso Este,

ese lugar maldito donde su compañero de vida había muerto por la traición de la corrupción. El Lugarteniente se había manifestado, y su amenaza volvía a formar parte de la realidad. Los Misanye tendrían que volver a la guerra.

Yina sería recordada por los Misanye como aquella que siempre estuvo dispuesta a ayudarlos ante cualquier necesidad. Su promesa a Mishina de siempre velar y proteger el mundo la llevó a su triste destino, pero ahora podría reunirse con su amado Kamisan. Yina Lazha viviría por siempre en la memoria de todos, junto a las grandes personalidades de los tiempos antiguos.

La Lluvia Pútrida

El Lugarteniente había vuelto a manifestarse, y el peligro acechaba de nuevo en Miyanin. Muchos años había pasado oculto tras los muros de la Fortaleza de Maeshin, pero ahora, sus planes comenzaron a llevarse a cabo.

El poder de Maetou el Llamador del Hambre parecía haberse acrecentado, ya que fue capaz de causar el Viento Pútrido, que causaba Putrefacción en el interior de aquellos que lo respiraban. Una técnica que le requería de gran poder, y no usaría a menudo. Pero los trucos del Destructor eran muchos, y los Misanye sufrirían el tormento causado por su maldad.

En la ciudad de Naishin nació Haoying Sheng, un hombre que se volvió poderoso con el paso de los años. Su nacimiento ocurrió en los tiempos en los que los Corruptos intentaron conquistar las ciudades de Aisin, y fracasaron. Su infancia transcurrió en paz, debido a que estaba lejos del peligro del Lugarteniente. Cuando ya era un joven adulto, escuchó de la amenaza de los Corruptos en el Paso Este, y cuando supo de la desgracia causada por el Viento Pútrido, se decidió a actuar.

Haoying animó a los soldados de Naishin a que fueran a ayudar a sus compatriotas en el norte, y su palabra no solo se expandió por esa ciudad, sino por todo el país de Sinin. Así, soldados de Maishin, en el oeste, marcharon hasta Naishin para unirse a las fuerzas que Haoying lideraría, a pesar de no ser un militar de alto rango. También hubo algunos venidos desde Ashin, la ciudad de los médicos, pero no demasiados, pues consideraban la protección de los intelectuales como mayor prioridad. En verdad, los venidos desde Ashin esperaban poder investigar acerca del fenómeno del Viento Pútrido y poder regresar e informar a los Médicos sobre ello, para que les sirviera en su investigación para elaborar la Cura de la Putrefacción.

No pasaría mucho tiempo hasta que los Misanye liderados por Haoying marcharan hacia el Paso Este, pues temían que tras la muerte de los afectados por el Viento Pútrido, los Corruptos trataran de penetrar en las tierras de paz. Sabían que se estaban arriesgando a morir, pues podía ser que el Lugarteniente los esperara para matarlos de la misma forma, pero debían de intentarlo. Al fin, los Misanye llegaron al Paso Este, y afortunadamente, la muerte no los encontró. Los Corruptos que habían comenzado a marchar por el paso montañoso se dieron la vuelta y huyeron, tal era la grandiosidad de los Misanye inspirados por Aumilwa Minishana. Pero no fue tan fácil, pues quedaron Corruptos ocultos entre las montañas, y de vez en cuando ocurrían escaramuzas que causaban dolor y pérdidas.

Pasaron unos años desde ese momento, hasta que los Corruptos se retiraran definitivamente del Paso Este. Durante ese tiempo, los Misanye acamparon en ese lugar, inspeccionando las Montañas de Yutua, cuyos desfiladeros eran perfectos para tender

emboscadas a los caminantes. Con gran esfuerzo, los Corruptos fueron finalmente repelidos y huyeron al norte. Tras un tiempo en el que los Misanye pudieron comprobar que ya no había Corruptos en el Paso Este, decidieron reanudar la marcha, y fueron hacia el norte, con intención de llegar hasta la ciudad de Yaishin e intentar reconquistarla.

Haoying tenía todo bien planificado en su mente, y no descansaría hasta que el Lugarteniente fuera derrotado y el mundo fuera liberado. Deseaba la paz, y que sus compañeros no tuvieran que sufrir el dolor de la guerra y la pesadumbre de las hambrunas y la enfermedad. Esperaba que una vez Yaishin fuera reconquistada, el mundo fuera reunificado, y todos los Misanye del mundo podrían volver a reunirse para derrotar al enemigo común. Eran pensamientos esperanzadores, y le pedía a la Señora del Agua toda la fuerza posible para poder llevarlos a cabo.

Los Misanye marcharon hasta Yaishin, y la batalla que ocurrió allí fue cruenta. Los Corruptos eran muy rebeldes, y lucharían a muerte hasta cualquier final. No iban a dejar que la ciudad les fuera arrebatada, pues además, la furia de Maetou se desataría ante ellos. Haoying y los demás Misanye lucharon con valentía, mientras que las Sombras del cielo los observaban con detenimiento. Haoying se dio cuenta, pero por algún motivo, estos seres no hicieron nada, tan solo los observaron.

La batalla iba a favor de los Misanye, y tras tanta sangre derramada, se hicieron con la victoria. Los Corruptos trataron de huir, pero los Misanye fueron hábiles, y capturaron como prisioneros a la gran mayoría. Tenían pensado juzgarlos por sus crímenes y encarcelarlos. Sin embargo, pronto advirtieron de una presencia que no esperaban, una presencia la cual incluso los Corruptos temían. Escucharon unos pasos pesados, y sintieron un escalofrío que se intensificaba cada vez más. El terror comenzó a expandirse entre los Misanye, hasta que Haoying finalmente lo vio. Maetou el Llamador del Hambre se encontraba en Yaishin.

Tanto los Misanye como los Corruptos observaban a Maetou con pavor, pero Haoying lo miraba con furia, y se aproximó hacia él. El Lugarteniente miraba a su alrededor mientras caminaba con diversión, y entonces se dio cuenta de aquel que parecía tratar de desafiarlo. El Destructor se detuvo y observó a su contrincante. Haoying estaba ahí, frente al mayor enemigo del mundo, dispuesto a enfrentarse a él si no se rendía por su propia voluntad.

«Los Misanye intentan conquistar una ciudad que es de mi propiedad». El Lugarteniente habló, con intención de que sus palabras se dirigieran a todos, pero centrándose en Haoying. «Y los Corruptos fracasan en su protección». Maetou parecía decepcionado, pero hablaba con tono irónico. Su mente estaba pensando un plan malvado.

Haoying deseaba enfrentarse a él, pero incluso él tenía miedo, y no podía pronunciar palabra. Se llevó las manos a la espada envainada, y Maetou se dio cuenta de ésto. El Lugarteniente sonrió, pues le parecía de gran imprudencia que un hombre cualquiera intentara desafiarlo, cuando estaba en el máximo de su poder, y no solo eso, sino que ni siquiera había llegado a demostrarlo. Los Sin Nombre se movían por el cielo, sobrevolando la zona, y tanto los Misanye como los Corruptos se dieron cuenta. Algo terrible estaba a punto de suceder.

«¿Queréis ver actuar la Putrefacción?». Maetou preguntó en general, pero observando a Haoying. «Quizá de esta forma penséis mejor si podéis desafiarme».

Tras estas palabras, las manos del Lugarteniente se alzaron, y pronto, el viento

comenzó a moverse, aunque no a gran velocidad. Seguidamente, tanto los Misanye como los Corruptos, se dieron cuenta de que los alimentos de la ciudad comenzaban a consumirse en la podredumbre. Gritos de terror se escucharon por entre los edificios, pues fueron testigos de cómo el Destructor era capaz de corromper los alimentos. Todos se sintieron intimidados, excepto Haoying, quien esperaba que el enemigo fuera hacer una demostración terrible de su poder. Pero se mantendría firme, dispuesto a enfrentarse a él. Cuando Maetou terminó de llevar la Putrefacción a los alimentos, volvió a dirigir su mirada a Haoying, y éste comenzó a desenvainar su espada poco a poco. Entonces, Maetou el Llamador del Hambre pronunció otras palabras, y ésto fue la sentencia final.

«Veo que la Putrefacción que causa hambrunas no os ha aterrorizado lo suficiente». El Lugarteniente hablaba en plural, pero se dirigía especialmente a Haoying. «Dejad que os demuestre un poder que nunca antes habíais visto».

Maetou volvió a alzar sus manos, y de repente, el viento se acrecentó. Los Sin Nombre sobrevolaban el escenario, y todos se dieron cuenta de que unas nubes oscuras se estaban formando. Pero no eran nubes sombrías provocadas por los Sin Nombre, sino nubes reales, nubes las cuales contenían lluvia. Tanto Misanye como Corruptos pensaron inicialmente que era casualidad que fuera a llover justo en el momento en el que el Lugarteniente iba a mostrar su poder, pero estaban equivocados. La lluvia era su poder.

Las nubes oscuras cubrieron toda la ciudad de Yaishin, y poco a poco, la lluvia comenzó. Al principio, tan solo caían unas pocas gotas, pero la intensidad se incrementaba. Cuando más y más gotas comenzaban a caer, tanto Misanye como Corruptos sintieron el ardor en su piel cuando lo que parecía agua los tocaba. Cuando la lluvia ya caía en abundancia, los gritos de todos los allí presentes se alzaron, mientras que Maetou alzaba su risa psicópata.

El fenómeno que estaba ocurriendo fue conocido como la Lluvia Pútrida. Las gotas de agua portaban la Putrefacción, y al tocar la piel, penetraba en el cuerpo y causaba estragos. La lluvia era capaz de afectar también a los cultivos, comida, y demás. No era un acto invisible como el viento, pero era mucho más efectiva que la simple Putrefacción que afectaba a los alimentos. De esta manera, la Lluvia Pútrida cayó sobre la ciudad de Yaishin, y ni uno solo de los Misanye ni de los Corruptos quedó con vida. Los gritos asolaron las calles, mientras que Maetou el Llamador del Hambre reía cada vez con más intensidad.

Haoying pereció junto a los demás bajo la terrible Lluvia Pútrida, y los cadáveres de todos acabaron descompuestos rápidamente debido a la Putrefacción. Fue una muerte horrible para todos ellos, y resultó ser un acto despiadado el que también los Corruptos sufrieran de este mal. A Maetou no le importaban, eran tan solo su instrumento de conquista. La ciudad de Yaishin volvió a estar bajo el yugo del Lugarteniente, aunque esta vez quedó vacía, pues nadie pudo sobrevivir a los efectos de la Lluvia Pútrida. Tras ésto, el Lugarteniente regresó a su oscura Fortaleza de Maeshin, donde planearía su siguiente acto. Ya había demostrado sus poderes, y nadie era capaz de resistir ante ellos. El poder del Destructor era inmenso, y no tendría piedad con nada ni con nadie.

La noticia de la catástrofe llegó hasta Gushin, pero nadie se atrevió a marchar hasta Yaishin para rescatar los cuerpos de los fallecidos. Era demasiado peligroso, además de que debido a la Putrefacción, pronto solo quedaron sus huesos. Así, todos los Misanye que partieron para intentar reconquistar Yaishin perecieron bajo la Lluvia

Pútrida, junto a los Corruptos que habían hecho prisioneros. La moral de los Misanye descendió, y pidieron fuerza a Aumilwa Minishana, y se lamentaron porque se preguntaban cómo serían capaces de resistir contra tan horrendo poder.

Haoying no sería olvidado, pues su valentía siempre quedaría en el recuerdo de los Misanye. Gracias a sus esfuerzos, los Corruptos del norte no penetraron en Aisin, y las ciudades de los Misanye estuvieron a salvo. Quizá el intento de reconquista de Yaishin había sido demasiado precipitado, pues no esperaban que el poderoso enemigo fuera a encontrarlos. Víctima de la más terrible de las muertes, la Lluvia Pútrida lo consumió, al igual que a todos los que lo acompañaron. Los Misanye honrarían la memoria de Haoying Sheng, como uno de los hombres más valientes que existieron.

La Contaminación de las Aguas

La paz en Miyanin amenazaba con llegar a su fin. Mientras los Misanye de Aisin se enfrentaban a los Corruptos del norte y al retorno del Lugarteniente, los Médicos de Ashin se esforzaban en la investigación para elaborar la curación.

En la ciudad de los médicos, éstos habían recibido importantes muestras. Mishina había llevado muestras del agua del Lago Ais con instrucciones sobre su aplicación para la sanación, y Kamisan, su hijo, había llevado corteza de la Réplica del Pinshin tratada con las aguas de Ais de una forma especial. Los investigadores trataron de aplicar sus propiedades con intención de curar la Putrefacción, pero dicho hecho aún estaba lejos de ser alcanzado.

Allí en Ashin nació Kama-Lu Jan, que con el paso del tiempo llegó a convertirse en uno de los más grandes investigadores. Cuando nació, Kamisan ya había muerto en el Paso Este por la traición corrupta. De esta forma, los Médicos de Ashin ya habían recibido las muestras de la corteza del Pinshin, y estaban estudiándola junto con las aguas de Ais. Kama-Lu creció, y fue testigo de las noticias de las muertes de Yina y Haoying, por lo que los Misanye del sur tuvieron miedo de que el mal llegara hasta ellos.

Tras la muerte de Haoying y los demás por la Lluvia Pútrida, la ciudad de Yaishin volvió a estar bajo la posesión de Maetou el Llamador del Hambre. Poco tiempo después, los Corruptos marcharon a la conquista de la otra ciudad norteña. Vaishin cayó bajo el dominio de los Corruptos, y pasó a pertenecer al Destructor. Una vez más, estas ciudades tan cercanas a los Cuatro Ríos le pertenecían.

Kama-Lu estudió medicina en la universidad, y tras ésto, se unió a los Médicos de Ashin en los laboratorios para estudiar las propiedades de las aguas de Ais y de la corteza del Pinshin. Durante años se hicieron experimentos que se centraban en curar las heridas y en retrasar los efectos de la Putrefacción. Afortunadamente, no hubo hambrunas causadas por Maetou en ese momento, por lo que sus pruebas de retraso de la Putrefacción se hacían de forma controlada, creando un ambiente propicio para que los alimentos se pudrieran, y así poder aplicar el líquido esperanzador. Se dieron cuenta de que la aplicación del agua de Ais ciertamente retasaba la podredumbre, y también sanaba las heridas a corto y medio plazo, dependiendo de la gravedad. Lo más interesante para Kama-Lu era la corteza del Pinshin, pues no sabían muy bien cómo aplicarla.

Los médicos idearon un método para obtener extracto de la corteza, pero Kama-Lu pensó que quizá hubiera sido más importante haber obtenido savia del gran

árbol. Mas la Réplica del Pinshin estaba muy lejos, y ahora con la caída de Vaishin, era demasiado peligroso ir hasta allí. Con el extracto de la corteza del Pinshin, que había sido tratado de forma especial con las aguas de Ais, los Médicos pudieron comprobar que eran capaces de revertir ligeramente la Putrefacción. Aplicado a ciertos alimentos, éstos parecían mejorar su estado, aunque ninguno se atrevió a comerlos, pues aunque era una putrefacción natural, no era saludable. De esta manera fue que se hicieron ciertos avances, pues se pudo comprobar que había cierta purificación.

Durante estos años, el trabajo de Kama-Lu también se centró en descubrir el porqué las aguas de Ais tenían esas propiedades curativas. La leyenda contaba que el Lago Ais surgió de las lágrimas de Aumilwa Minishana, y si eso era cierto, era líquido proveniente de una ente, y ya solo por ésto, resultaba obvio que tuviera propiedades excepcionales. Pero los Médicos, a pesar de creer en la divinidad, eran personas de ciencia, y deseaban conocer la composición exacta de las aguas. Para la sorpresa de Kama-Lu y de los demás, al analizar el agua de Ais, observaron que en apariencia era simplemente agua. No observaron ningún componente que la hiciera extraordinaria.

El hecho de que las aguas de Ais parecieran ser simplemente agua, hizo que algunos de los Médicos más escépticos se cuestionaran su valor. Pero se hicieron experimentos utilizando agua dulce de otras partes del mundo, y también agua salada, y ninguna de ellas ocasionaba el mismo efecto curativo que las aguas del Lago Ais. A pesar de las apariencias, la ciencia demostraba que ese líquido era especial, pero los investigadores no lograban entender por qué, excepto por el mito de que provenían de las lágrimas de la Señora del Agua.

De esta manera, Kama-Lu tuvo una teoría, y ésta era que quizá el elemento desconocido no podía ser analizado, de igual forma que nadie veía a la Ilustrada, pero eso no significaba que ella no existiera. Quizá ese elemento que le proporcionaba las propiedades curativas era algo imposible de ver, pero que ciertamente existía. Esta teoría ganó popularidad entre los investigadores también por el hecho de que al analizar la corteza de la Réplica, tampoco encontraron nada excepcional. Parecía simplemente la corteza de un árbol común. Pero era realmente especial, por lo que sin duda tenía elementos venidos de otra existencia. Los filósofos de Ashin también apoyaron estas teorías, y así fue como se escribió literatura acerca de estos hechos. Quizá nunca serían probados con el método científico, pero eso no significaba que no fueran reales, pues la ciencia demostraba su eficacia en la sanación.

El tiempo pasó, y las muestras de las aguas de Ais se agotaban, así que Kama-Lu hizo diversos viajes al Lago Ais, cerca de las Montañas de Lutua. Le asombraba la magnificencia de la extensión de sus aguas, un lago tan extraordinariamente grande que ocupaba gran parte del continente. Durante este tiempo, se dedicó a traer más muestras de las aguas a los laboratorios de Ashin para su estudio, pero más tarde decidió hacer otros estudios por su cuenta. Estaba interesado en comprobar si las aguas de Ais también afectaban a otros seres vivos, como animales y plantas. En el Lago Ais había fauna y flora, y Kama-Lu pensó que ciertamente, estos seres vivos debían de vivir largos años gracias a las propiedades curativas de esas aguas.

Kama-Lu se internó en las aguas del Lago Ais en diversas ocasiones para inspeccionar la flora y la fauna. Cada vez que se bañaba en esas aguas, podía observar como pequeñas heridas que en ocasiones sufría, se curaban rápidamente. La fauna y la flora del Lago Ais era hermosa, con gran variedad en especies. Durante ese tiempo, Kama-Lu recogió a algunos seres vivos para que fueran estudiados en el laboratorio.

Cuando lo hacía, iba bien equipado, pues no deseaba que ninguno de los seres muriera. Deseaba que llegaran vivos a los laboratorios, y así, con él traía acuarios en donde depositaba a estos animales y plantas, sumergidos en aguas de Ais. Luego, regresaba a Ashin en su carro tirado por un caballo. De esta manera, los Médicos estudiaron a las criaturas del lago, y determinaron que estaban muy saludables, y que lograban vivir más años que cualquier otra criatura en otras aguas. Una vez más, la ciencia demostraba que el Lago Ais era especial.

En uno de esos años, Kama-Lu marchó más hacia el norte, hacia el Bosque de Deilin, el más cercano a las aguas del lago que tenían los investigadores. Kama-Lu deseaba observar si los seres vivos de ahí también se beneficiaban de las propiedades del Lago Ais. Una vez allí, estuvo varios días recogiendo muestras de plantas y de insectos para llevar a Ashin y ser estudiados. Pero entonces, algo extraño ocurrió en los cielos.

Kama-Lu se dio cuenta de que el cielo se oscurecía de una forma extraña. No se parecía a una tormenta que hubiera visto anteriormente. Había escuchado acerca de los hechos causados por el gran enemigo del mundo. Hacía muchos años, los Misanye observaron que el cielo se oscurecía de forma extraña, y luego llegaron noticias de un fenómeno al que llamaron como la Lluvia Pútrida. Kama-Lu comenzó a temer por lo que pudiera estar pasando. Corrió raudo hacia la costa, en dirección noreste, hasta llegar a salir del bosque y estar frente a las aguas del Lago Ais. Fue en ese momento cuando contempló desde la distancia lo más horrible que podía ocurrir.

Allá a lo lejos, en el centro de los Cuatro Ríos, frente a la oscura Fortaleza de Maeshin, y ante las puras aguas del Lago Ais, se encontraba Maetou el Llamador del Hambre. Miles de Misanye y de Corruptos se hallaban a su alrededor, con cierta distancia. De hecho, la gente de todas las ciudades se había reunido en la costa del lago, pues a pesar de que no podían ver al Lugarteniente por la gran distancia, sabían que algo terrible estaba a punto de ocurrir debido a las nubes negras. Los Sin Nombre deambulaban sobre las aguas, horrorizando a todos aquellos que osaban mirarlos.

Entonces, Maetou se aproximó muy cerca de las aguas, tan cerca que pudo llegar a tocar el extraordinario líquido con sus negras manos, pero aún no lo hizo. Seguidamente, alzó sus manos, y dijo unas palabras que fueron escuchadas en los confines del mundo, y todos y cada uno de los habitantes de Miyanin se estremecieron ante ellas, tanto los Misanye como los Corruptos.

«He aquí el fin de vuestra esperanza. ¡Que las aguas del Lago Ais sean contaminadas!». Al pronunciar estas palabras, Maetou se inclinó y tocó las aguas del lago con sus manos, y luego esparció el agua recogida por el aire. Alzó los brazos hacia el cielo, y pronto se escucharon los truenos de la inminente tormenta. Las nubes negras cubrían todo el lago, desde el norte hacia el sur. La lluvia comenzó lentamente, y poco a poco llovió con gran energía. Pero ésta no era una lluvia normal. La Lluvia Pútrida cayó por toda la extensión del gran lago, y de esta forma, las una vez puras aguas de Ais quedaron contaminadas por la terrible putrefacción. Su color cambió del puro cristalino al inmundo oscuro, y los habitantes pudieron observar cómo los seres vivos próximos a la costa emergían de las aguas, completamente muertos. De esta manera, las aguas del Lago Ais habían sido contaminadas, y la desesperanza creció entre los Misanye. «No habrá nada que detenga la Putrefacción». Ante estas últimas palabras, el Lugarteniente rio, y seguidamente, se dio la vuelta y marchó hasta la Fortaleza de Maeshin.

Ante este terrible acto, la tristeza de los Misanye era inconmensurable. No solo

ellos tuvieron este pesar, sino que incluso los Corruptos fueron inundados por la aflicción. Todos y cada uno de aquellos nacidos en Miyanin, de buen corazón o malvados, sufrieron por la contaminación de las aguas del Lago Ais. Y allá desde las alturas, la Señora del Agua, Aumilwa Minishana, también lloraba lágrimas de dolor al ver su hermosa creación destruida y transformada en un lugar de muerte. Los Misanye y los Corruptos regresaron a sus respectivas ciudades, impactados y anonadados, tan abatidos emocionalmente que eran incapaces de reaccionar. Regresaron en silencio, sin decir palabra a sus semejantes, tan consternados por este hecho que parecían haber sido destrozados por dentro. Tanto Misanye como Corruptos sufrieron lo insufrible con este hecho, y la tristeza se expandió por todo el mundo.

Kama-Lu observó el desolador escenario, igualmente impactado por lo que acababa de ocurrir. Vio cómo los Sin Nombre sobrevolaban las ahora contaminadas aguas, y se esparcían por toda su extensión. Todas las investigaciones que involucraban a las puras aguas tendrían que detenerse una vez las muestras que tenían en los laboratorios se agotaran. La vida en Miyanin sería ahora muy diferente debido a este hecho. Se acabó la rápida curación. Se acabaron los festivales de los Misanye y las celebraciones en honor a la Ilustrada que se llevaban a cabo en el Lago Ais. Se acabó el mirar hacia el horizonte con esperanza para elaborar la Cura de la Putrefacción. El fin de la belleza en el mundo llegó con la contaminación de las aguas.

Tras este hecho, Kama-Lu jamás regresó a Ashin. Tal era su dolor, que liberó todas las muestras que había obtenido en el Bosque de Deilin, y marchó en silencio hacia el sur, pero no hasta la ciudad de los médicos. Regresó a su país, a Sinin, pero se quedó en la ciudad de Maishin, en el noroeste.

Las investigaciones de los Médicos de Ashin acabaron paralizándose, pues no se atrevían a utilizar todas las muestras del agua de Ais. Debían preservar el puro líquido que aún quedaba en el mundo, por lo que se guardaron con suma protección. Tras ésto, todos los avances que se habían realizado con la esperanza de elaborar la Cura de la Putrefacción fueron perdidos, al igual que la esperanza que tenían en lograr la sanación. Intentaron encontrar otros métodos para curar los males, pero ninguno llegaba a ser tan efectivo. Los investigadores vivían en la desesperación. Nunca volverían a ver a Kama-Lu, y no conocieron de su paradero.

Allí en la ciudad de Maishin, Kama-Lu vivió el resto de su vida. Encontró el amor con una mujer llamada Xia Liu, nacida en Maishin, y juntos llegaron a tener una hija a la que dieron el nombre de Xiama. Todos los Misanye sufrían el pesar por la contaminación de las aguas de Ais, incluida Xia, e incluso pensaron si era moral traer a una nueva vida al mundo, pues llegaría tan solo para sufrir. Pero finalmente se decidieron a hacerlo, por el bien de los Misanye, los cuales oraban a Aumilwa Minishana para que les diera fuerzas para soportar el horror que estaban viviendo.

Así sería como la vida en Miyanin continuaría, a pesar de los recientes acontecimientos. Tras este hecho, los Misanye y los Corruptos vivieron en la más absoluta tristeza, mientras que Maetou el Llamador del Hambre, el gran Destructor, permanecía en la oscura Fortaleza de Maeshin. Nadie sabía cuál sería su siguiente acto, pero siempre esperaron lo peor. Si más hambrunas ocurrían, la vida en el mundo acabaría por terminar. La contaminación del Lago Ais fue el acontecimiento más terrible ocurrido en el mundo antiguo, y los seres vivos tendrían que vivir con las envenenadas aguas durante mucho tiempo. Años de desesperación esperaban en el horizonte.

Libro VI

Estelenta

Las Baladas de Estelinam

Los Estelima de Estelinam

La Fundación de los Estelima

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Grandiosas, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Estelima surgieron a partir de los cristales brillantes reunidos por Nialitel Estela.

Los Estelima fueron conocidos como los Adoradores de lo Divino y de la Luz y Conocedores del Poder Luminoso, pues ellos crearon enormes templos con altísimas torres donde estudiaban el poder de la luz, que usaban para cualquier artefacto. Para ellos, la luz era algo sagrado, y creían que era lo que daba poder y energía al mundo. Crearon un canto conocido como la Balada de Nialitel en la Lengua Estelca, el idioma de los Estelima. Su símbolo era la Estrella Luminosa.

Desarrollaron su idioma, el Estelca, con su bello e inusual alfabeto. Su matriarcado lumínico se basaba en que las reinas eran las que mejor conocían el poder de la Luz. Resultaba algo indescriptible y muy complicado de explicar, incluso en su lengua, pero las mentes más inteligentes de Estelinam consiguieron usar la Luz para cualquier cosa, llegando incluso a curar las heridas más graves. Las altas torres sirvieron para estudiar el poder que obtenían de la estrella que giraba alrededor del planeta.

Los Estelima nombraron los astros que acompañaban al mundo de Estelinam. La estrella fue llamada Estel, y las tres lunas que orbitaban el mundo se llamaron Nikala, Nikela y Nikila. El Mundo de la Luz tenía dos estaciones, invierno y otoño, y su año duraba cuatrocientos cuarenta días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Estelima surgieron por primera vez, fue la ciudad de Samaram. Al comienzo, los Estelima se movieron hacia el norte, sentando por allí sus primeros asentamientos, y luego hacia el este y al sur desde allá, a otros continentes. Sería por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas fueron las del sur del mundo. Así, fueron fundadas las ciudades de Bladeram, Astracam, y Circastam. La población continuó hacia el norte, y se fundaron las ciudades de Cidinam, Crasnoram, y Nasam. Entonces, la civilización navegó hacia otros continentes. Navegaron hacia el este desde el gran continente de Estel'inam. Primero fueron a Mal'inam, y allí se fundaron tres ciudades, que fueron Mirdistam, Sirdistam, y Kirdistam. Tras ésto, navegaron hacia el sur hasta el continente de Dos'inam. Allí fundaron la ciudad de Sadoram, y siglos más tarde, la ciudad de Siberam, siendo la última gran ciudad fundada en el mundo. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Estelinam

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Estelima las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

El gran continente sería llamado Estel'inam, y allí sería donde comenzaría la civilización, y se expandió por todas sus tierras.

La tierra de Lis'inam era la más antigua, en el sur del gran continente. Su región era llamada Vardanava, y el Bosque de Lisin se hallaba inmenso en los límites sureños, bordeado en el sur por las Montañas de Lilakoro. En el norte, el Lago Livora establecía la frontera con el norte, bordeado por las Montañas de Lalakoro. El núcleo de esta región era la ciudad de Samaram. Era una tierra con tradición espiritual, más devota a Nialitel. Su festividad típica consistía en desfiles y viajes al Bosque de Lisin, con acampadas con grandes hogueras.

En el centro del gran continente se encontraba la tierra de Tiris'inam. Estaba dividida en dos regiones. En el sur se encontraba la región de Darconava, con las Montañas de Lalakoro en el sur y las Montañas de Tulakoro en el norte. En el oeste se hallaba el Bosque de Tirin, que se unía al Bosque de Lisin por el sur y al Bosque de Sidin por el norte, y el río Lena descendía desde las montañas del norte para desembocar en el mar en el oeste. Sus dos ciudades eran Bladeram y Astracam. La región de Sorcanava se encontraba al otro lado del río Sena, en el este, que separaba las dos regiones de esta tierra, el cual nacía en las Montañas de Tulakoro y desembocaba en el mar en el este. Su núcleo era la ciudad de Circastam. Era una tierra con tradición heroica y guerrera. Su festividad típica consistía en visitas a los principales monumentos y excursiones a las montañas y a los ríos.

En el norte del gran continente surgió la tierra de Sid'inam. Tenía dos regiones, separadas por el río Lena, que nacía en las Montañas de Silakoro y viajaba hacia el sur hasta desembocar en el oeste del mundo. La región de Esdinava estaba presidida por el inmenso Bosque de Sidin, bordeado por el norte por las Montañas de Silakoro, y en cuyo sur se hallaba la ciudad de Cidinam, cerca del río Lena. La región de Ardinava se encontraba en el este de estas tierras, y sus ciudades eran Crasnoram y Nasam, estando en el este las Montañas de Alakoro. Ésta sería la población que iría a los otros continentes. Esta tierra tenía una tradición melancólica e histórica, recordando con orgullo los acontecimientos del pasado. La festividad típica consistía en desfiles del ejército, honrar a las víctimas y viajes al Bosque de Sidin o al río Lena.

Acerca de los demás continentes, en el noreste, más allá del mar, se encontraba el continente de Mal'inam. Estaba presidido por un gran lago, el Lago Mavora, que dividía esta tierra en dos regiones. Al norte se hallaba la región de Tesanava, con los asentamientos de Mirdistam y Sirdistam. En el sur estaba la región de Resanava, con la ciudad de Kirdistam. Las montañas de este continente se conocían como las Montañas de Malakoro, y el Bosque de Malin bordeaba el gran lago interior por el sur. La tradición era histórica y espiritual, y la festividad típica consistía en viajes al Lago Mavora, donde los barcos navegaban apaciblemente.

Al sur de este continente se encontraba otro, que recibió el nombre de Dos'inam. Era más abundante en bosques, ya que en él se hallaba el Bosque de Dosin,

de gran extensión, en cuyas montañas norteñas, llamadas Montañas de Dolakoro, nacía el río Pena, que desembocaba en la costa del sur, en el mar. Al este del río, se encontraba el asentamiento de Sadoram, y en el oeste, siglos más tarde se construiría Siberam. La tradición era de intelectuales, estudiosos del Pensilam y Saminelam. La festividad típica consistía en viajes al Bosque de Dosin cerca del río Pena o viajes a Sil'inam.

También se les puso nombres a los océanos, llamándose Naranka al que separaba los continentes, y Karanka al que rodeaba todas las tierras. Poco tiempo más tarde sería descubierta la Isla de Sil'inam, donde se encontraba la Réplica del Pensilam y una entrada a Saminelam, las Cavernas Resplandecientes, unas cavernas que recorrían el mundo al completo por el subsuelo. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Estelinam quedaría finalizado.

La Cultura de los Estelima

La cultura de los Estelima se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra era gobernada por una Reina y un Rey, y en cada tierra había una capital principal, que era donde se reunían con las Duquesas y los Duques en caso de necesidad. Los sabios y senadores tenían una alta consideración social. Los militares eran respetados enormemente debido a que las victorias militares y actos heroicos eran recordados con orgullo, y sus rangos eran mariscal, coronel, general, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, hicieran lo que hicieran, siempre lo hacían honrando a la madre patria. La educación era llevada a cabo por los sabios y senadores. Sobre sus costumbres funerarias, había cementerios monumentales con lápidas, y también incineraciones. La moneda oficial del mundo era llamada Kovla. La justicia era bastante dura y poco permisiva en Estel'inam, ya que la libertad era muy importante y cualquier infracción sería juzgada. Las penas iban desde la prisión hasta el exilio.

La historia de Estelinam en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicaban para los periodos artísticos. Estas épocas serían la materna, la lumínica y la mítica. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de la ente. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Nialitel Estela, guerreros, sabios, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones de l ente simbolizaban conceptos filosóficos.

Había tres tipos de representaciones de Nialitel, y éstas eran llamadas Nialitel Creadora, Nialitel Luminosa y Nialitel Mítica, cada una con mayor exaltación y decoración que la anterior.

De esta manera, la cultura de los Estelima se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Estelima, hasta el fin de los días.

La Muerte Roja

El Descubrimiento de la Isla

De entre todos los sabios y descubridores antiguos, en Estelinam hubo una historia que brillaba por entre las demás, y con gran motivo. El mundo de Estelinam, a pesar de estar en una oscura zona de Alentë, tenía mucha luz, una energía resplandeciente imposible de comprender. Los Estelima fueron los Adoradores del Poder Luminoso, y entre ellos, una joven hizo grandiosos descubrimientos para este conocimiento. Nestelia fue recordada como la más ilustre descubridora de los tiempos antiguos. Gracias a su lugar de nacimiento, tuvo muchas ventajas respecto a ésto, las cuales aprovechó y pudo llegar más allá de lo que cualquier Estelim hubiera llegado por aquel entonces.

Nestelia Derova nació en Sadoram. Este lugar se encontraba en el continente de Dos'inam. En los mapas, estas tierras se hallaban al sureste del gran continente de Estel'inam. El río Pena fluía por el centro del pequeño territorio con su gran caudal. El Bosque de Dosin descansaba en el noroeste de estas tierras, junto a las Montañas de Dolakoro. Un bosque frondoso y hermoso, cuyas lindes se podían contemplar ligeramente desde Sadoram. A pesar de que la costa era imperceptible, la proximidad al mar se sentía con las temperaturas más suaves durante los largos meses de invierno.

En el tiempo en que Nestelia nació, la Ruina del Mundo de las Energías ya había pasado, y los Lugartenientes Sombríos ya se habían esparcido por todo Alentë. Niniran el Pestilente tenía bajo el yugo de sus epidemias a la población de Cidinam, ciudad donde había surgido, y la ciudad más cercana al Bosque de Sidin, donde la Fortaleza de Niniram se encontraba. Las noticias eran más bien escasas, y más aún para la población de los otros continentes, donde pocos mensajeros daban los eventos a conocer. La ciudad que bordeaba el río Lena estaba en grave peligro, pero poco podía hacerse. El arte de la Época Materna de Cidinam se perdió para siempre. Una ciudad que brilló con sus mármoles blancos, con su estatua de Nialitel Estela en la plaza central, sucumbió a la Sombra del Vacío.

«Nialitel, me traicionas… pues será Estelinam el mundo que más sufra…».

Minhierr Helcar hizo surgir a Niniran el Pestilente en la bella tierra de Estelinam, creación de Nialitel Estela, quien se decía que pensaba que lo acompañaría en su corrupto viaje por la conquista de Unir. Los Estelima decían que Nialitel la Luminosa dejó ir a Minhierr el Oscuro, y de esta forma, su mundo se condenó con la enfermedad. Los mensajeros llevaban noticias de una terrible epidemia conocida como la Muerte Roja. Con la infección, al principio se notaba fiebre, temblores y náuseas. Al día siguiente surgía un fortísimo dolor de cabeza, efecto de que la enfermedad estaba atacando el sistema nervioso. Lo siguiente que venía, entre convulsiones y espasmos musculares, era el vómito de sangre. La sangre vomitada era potencialmente contagiosa,

cualquiera que entrara en simple contacto con tal fluido tenía altas posibilidades de ser infectado. Después de vomitar litros de sangre, el infectado estaba tan débil, y su sistema nervioso tan afectado, que o bien se ahogaba en su propia sangre, o le fallaban las fuerzas para poder siquiera respirar. Algunos incluso decían que la falta de fuerzas era tal que hasta los órganos involuntarios dejaban de funcionar, produciéndose así el paro cardíaco de un corazón que ni siquiera podía bombear sangre, ya que gran parte había sido expulsada del cuerpo.

Nestelia vivió al margen de la guerra durante mucho tiempo, incluso desconociendo el simple hecho de que Estel'inam estaba viviendo una guerra, una muy destructiva. Si los Estelima no contraatacaban, la Muerte Roja, y quién podía saber qué más enfermedad, podría acabar por extinguirlos definitivamente. La enfermedad estuvo años en Cidinam sin salir hacia el exterior, pero no pasaría mucho tiempo hasta que se expandiera más allá de las propias fronteras de la región.

La infancia de Nestelia estuvo llena de mentiras. Nestelia se preguntaba por qué sus padres no la dejaban estar fuera demasiado tiempo, y por supuesto, nunca sola. Éstos le decían que era porque podía enfermar por el frío, tanto en los realmente fríos inviernos como en los templados otoños. Tampoco le decían nada sobre qué había más allá de Dos'inam. Veían que Nestelia era muy curiosa, y no querían que saliera del continente nunca, porque era muy peligroso. El poder de Niniran se expandía rápidamente, y poco a poco, las evidencias de la guerra eran más claras, pero sus padres desmentían todo para poder ocultarle la verdad a la niña. Sin embargo, cuando Nestelia creció, las evidencias eran tan claras que no pudieron ocultarle más los hechos. Querían protegerla, lo hacían por su bien, o al menos eso pensaban. También pensaban que no era lo adecuado para contar a una niña tan pequeña, pero ya era hora de hacerlo. Los asesinatos en Dos'inam comenzaron meses atrás. La noticia de que los Estelima se estaban poniendo del bando del Lugarteniente hizo eco en todo Estelinam. El surgimiento de los Corruptos en Dos'inam provocó que hubiera numerosas víctimas. Por supuesto, los Corruptos en Estel'inam y en Mal'inam ya habían surgido años atrás.

Resultaba curioso el caso de la corrupción en Estelinam. Los Corruptos pensaban que poniéndose del lado del Pestilente podrían salvar su vida. Pero estaban equivocados. Al igual que el resto de Lugartenientes hacían, las promesas de Niniran el Propagador de Enfermedades eran tan solo mentiras para poder dominar y controlar. Si los Estelima pensaban que si ayudaban a Niniran las epidemias acabarían, Niniran apenas tendría que hacer nada. Pero cuando quería y estaba de humor, mandaba la Muerte Roja incluso a sus propios seguidores, argumentando que desobedecieron sus órdenes y lo traicionaron, y éste era su castigo. Eso aún infundía más terror, no solo en los Estelima, sino también en los Corruptos. Las Sombras en este momento aún no estaban asentadas del todo en Estelinam. La presencia de los Sin Nombre siempre había sido muy vaga y oculta, por lo que su influencia aún no se hacía notar. A pesar de ello, los rumores corrían, y algunos decían haber visto extrañas visiones tan perturbadoras que pidieron muerte a sus compañeros, que trataron de calmar a los afectados.

Una mañana, llamaron a la puerta. El padre de Nestelia abrió, y se encontró delante de él a un soldado. Éste lo saludó y le entregó un pergamino. El padre lo abrió y lo leyó. El ejército de Dos'inam necesitaba de su presencia. Estaban reclutando a todo hombre capaz de portar armas, y él estaba en la lista. Tenía dos días para partir. En ese momento, Nestelia pidió explicaciones, y fue por ésto por lo cual sus padres tuvieron que contarle la verdad.

El padre guio a la pequeña Nestelia hacia la ventana. Era de noche, y en el cielo resplandecían las tres lunas. Y allá a lo lejos se divisaba ligeramente el planeta de Helrriard, oscuro debido al daño que le fue causado. Su padre le contó acerca de la Ruina, y cómo el malvado Niniran apareció en el mundo. También le habló acerca de la terrible enfermedad y de la corrupción de las gentes. La guerra había llegado, y ahora él tenía que partir. La niña escuchó cada palabra de su padre con atención, y cuando terminó, no hubo más que decir.

A los dos días, él partió al ejército, y Nestelia se quedó con su madre. Pasaron los años, y Nestelia no volvió a ver a su padre vivo jamás. Hubo una batalla en las orillas del río Pena de la cual apenas se tuvieron noticias, porque no quedaron supervivientes, y los Corruptos se esparcieron lejos del río. Cuando la expedición llegó al río Pena, vieron todos los cadáveres allí, con las banderas con el símbolo de Estelinam, la Estrella Luminosa, en el suelo. Algunos tenían heridas, otros fueron ahogados en el agua, y otros incluso estrangulados. Banderas con el símbolo de Niniran, la Calavera Pestilente, se alzaban como muestra de autoría de la matanza. Entre esos soldados estaba el padre de Nestelia, la cual ni siquiera supo que había muerto salvo por los rumores de guerra en esos momentos. La guerra continuaba, y no hubo tiempo para informar a los familiares uno a uno. A pesar de ello, muchas familias preocupadas fueron al río Pena para examinar a los muertos antes de que los enterraran en un cementerio que estaban construyendo cerca de sus aguas. Nestelia y su madre fueron, y allí fue donde encontraron el cuerpo. Tenía un corte en la garganta. La muerte de su padre le dolió muchísimo a Nestelia, pues supo de ello en su juventud. Conforme fueron pasando los años, fue superando la pérdida, aunque siempre recordaría a su padre.

Las noticias de Corruptos continuaron. Pero eran mucho más fuertes en el gran continente de Estel'inam. En Dos'inam, lo más que había eran escaramuzas, al igual que en Mal'inam. En el gran continente de Estel'inam se sabían noticias de los estragos de la Muerte Roja. Decían que Cidinam había sido arrasada y completamente abandonada. Era ahora una ciudad fantasma con un aire tan corrompido que su sola respiración ya infectaba de la terrible enfermedad. Algunos incluso decían que las aguas del río Lena, que nacía en las montañas del norte, también estaban infectadas, y que cualquiera que bebiera moriría al contagiarse. Se decía que los Estelima de Tiris'inam se preparaban para asediar la Fortaleza de Niniram, pero tardarían años en poder estabilizar sus propias tierras para poder enviar tropas al norte de Sid'inam.

Mientras tanto, Nestelia tenía puestos los ojos en el este, en vez de en el oeste. Los años pasaron, y tras una vida de aprendizaje, puso su empeño en la navegación. Desde la costa se divisaba una gran isla aún inexplorada, a pesar de que había rumores. Se decía que en esta isla había un árbol maravilloso. Era tarea de Nestelia el averiguar qué había allí. Era lo que quería hacer. Ya en su juventud adulta, habló con su madre para abandonar Dos'inam, rumbo a la isla misteriosa.

Su madre, a pesar de que tenía miedo, estaba orgullosa de su hija, y confiaba en que no le pasaría nada malo. A los pocos días, Nestelia estaba preparada, y pronto zarparía rumbo a la misteriosa isla. Se encontraba allí en la costa, ante un bello atardecer. Quería despedirse del hermoso paisaje de Dos'inam antes de partir, aunque sabía que volvería a verlo en poco tiempo. El tiempo ciertamente era más suave cerca del mar, no tan frío como en Sadoram, donde vivía. Un fresco viento sopló dirección oeste, y a lo lejos vio varios barcos que estaban ya navegando, pero no rumbo a la isla, sino por pura diversión. Los Estelima adoraban la navegación. Ciertamente, sería una

aventura agradable.

Nestelia se subió en su bote a la mañana siguiente, cuando el sol ya estaba alto en el cielo. Ella misma remaría. Tenía una bolsa con provisiones por si se quedaba allí días, y dormiría en el bote si el lugar era peligroso. Llevaba consigo un puñal para casos extremos, aunque esperaba no tener que utilizarlo. La isla parecía pequeña de lejos, por lo que no creía que allí viviera nadie, y mucho menos, que hubiera Corruptos. El viaje se hizo corto y apacible. Nestelia disfrutó de cada momento allí. El olor del mar, la brisa, el paisaje, era todo muy hermoso. Pues Estelinam parecía tener luz propia, ya que incluso en el océano parecía que un resplandor subía desde el fondo marino. La fauna bajo el mar nadaba no muy cerca de la superficie, pero lo suficiente como para ser contemplada. A los pocos días, Nestelia vio que llegaría a la costa, y lo primero que divisó fueron acantilados y un bosque cercano a la playa. Altas montañas bordeaban la parte sur, por lo que decidió que lo mejor sería hacer un pequeño giro y atracar en la orilla de la playa cercana al bosque. Pronto llegaría, y desembarcó.

Cuando llegó, se encontró con un paisaje hermoso. Altos árboles cubrían el amplio espacio, allá cerca de la playa en la que desembarcó. Se aproximó a ellos asombrada por la belleza. Se situó debajo de ellos, y hojas caían en el marrón otoño. Caminando, se dio cuenta de que en el este había un claro, y se dirigió hacia allí. Y lo que se encontró fue la maravilla de las maravillas. Un árbol grandioso que desprendía un aura extraña pero llena de calma. El árbol era la Réplica, y fue llamado Pensilam. La isla fue llamada Sil'inam debido a eso.

Nestelia estaba absorta por la maravilla que había encontrado. Se quedó allí observándolo durante horas. Le transmitía tanta paz que podría quedarse allí toda la vida. Desentrañar sus secretos sería algo difícil. Los misterios de las Réplicas de Unir eran enigmáticos, y hasta los grandes estudiosos de otros mundos no consiguieron descubrirlos del todo, a pesar de sus fantásticas aportaciones. Nestelia comenzó a observar su naturaleza. Mientras caminaba por allí, se dio cuenta de que había un túnel. Se acercó al túnel, y se percató de que, a diferencia de lo que pensaba, no era oscuro, sino que la luz irradiaba de dentro, a pesar de que desde el exterior no se veía tan claramente. Lo observó desde fuera, desde los límites, y la curiosidad se apoderó de ella. Nestelia entró al túnel.

Al principio pensaba en hacer una antorcha, pero no sería necesario. Al entrar al túnel, vio que los minerales desprendían luz. Era algo espectacular. La primera impresión que Nestelia se llevó fue la de una cueva con minerales que iluminaban. Tenía miedo a entrar, ya que no le gustaba estar en lugares cerrados y oscuros. Pero a pesar de que éste era un lugar cerrado, no era oscuro. La visibilidad era bastante buena, y Nestelia podía divisar hacia dónde continuaba el gran túnel. Se dio cuenta de que descendía hacia abajo. Decididamente, penetró más profundamente en el túnel y, despacio, comenzó a bajar. El camino era maravilloso. Los minerales rocosos de las paredes brillaban con una luz inusual. Nestelia tocaba las paredes de roca, y los minerales eran de todo tipo. Había unos más lisos y otros más rugosos. Nestelia continuó bajando, sin perder de vista el camino de vuelta. Después de media hora, llegó a lo que parecía el final del túnel, ya que pronto se encontró en una amplia estancia, donde las paredes rocosas del techo eran más altas. La visión era magnífica. Estalactitas y estalagmitas cubrían la zona, y el agua de manantial caía hasta formar un pequeño río subterráneo que continuaba más allá, pendiente abajo, por la amplia estancia. Los minerales brillaban, iluminando todo el lugar. Nestelia continuó avanzando y se acercó

al manantial.

El agua era pura y cristalina. A través de ella se podía observar el brillo de los minerales subacuáticos. Se arrodilló, metió las manos en el agua, y se lavó el rostro. El agua fresca hizo bien en Nestelia, y antes de incorporarse cogió una piedrecita de las muchas que había esparcidas en el suelo. Las piedrecitas también brillaban, y cuando Nestelia observó más de cerca aquel trozo pétreo, intentó comprender su naturaleza. Parecía una joya, pero en realidad era una piedra. Tal era el brillo, que Nestelia quiso guardársela para poder mostrarla como prueba.

Continuó caminando y se adentró más en la estancia. Al parecer, seguía dirigiéndose hacia abajo, aunque esta vez la pendiente no era tan inclinada como en el túnel de entrada. No quiso adentrarse demasiado para no perder el camino de vuelta, por lo que solo caminó durante un corto tiempo más. Aquellas cavernas eran una maravilla del mundo de Estelinam. Nestelia las llamó las Cavernas Resplandecientes, Saminelam en Lengua Estelca. Al ver que la gran estancia seguía avanzando más y más abajo a cada paso que daba, dio media vuelta por temor a perderse y quedarse atrapada, a pesar de que lo único que había hecho había sido seguir el pequeño río que el manantial había creado. Debía ser un río muy grande, pues no llegó a su desembocadura.

¡Qué maravillas escondería Saminelam en su interior! Ciertamente, era una construcción natural misteriosa. Los minerales brillantes eran algo espectacular, y Nestelia estaba segura de que escondían un gran secreto, que esperaba desvelar algún día. Expandiría el conocimiento a todo Dos'inam, y con suerte, pasaría al resto de lugares de Estelinam. Sería algo maravilloso que la ayudaran a explorar las fantásticas Cavernas Resplandecientes. Quizá su conocimiento respecto a ellas podría ayudar en la guerra contra Niniran. Tenía que volver y esparcir la palabra de Saminelam y del Pensilam. Los profundos secretos de Saminelam eran desconocidos, y aún tardarían en ser desvelados.

Al cabo de un tiempo, volvió a llegar al estrecho túnel para salir a la superficie, y pronto estuvo fuera. Era de noche en el exterior, y un viento movía las hojas del Pensilam y de los árboles próximos. Nestelia pasó allí la noche, tumbada cerca de la Réplica, y cuando el sol comenzó a salir en el horizonte, despertó y se dirigió hacia su bote, rumbo a casa.

Pronto llegó a la costa noroeste de Dos'inam, y Nestelia se dirigió apresuradamente a Sadoram, a su hogar, para contarle a su madre los descubrimientos. Cuando llegó, ella la recibió alegremente, y Nestelia comenzó a contarle las maravillas que había encontrado allí. Le contó lo del Pensilam y lo de las Cavernas Resplandecientes. Nestelia olvidó por completo enseñarle la piedra brillante debido a la euforia, y su madre pronto comenzó a decirle que tenía que hacer que ese conocimiento llegara a los más sabios de Estelinam. Nestelia salió, sin ni siquiera deshacerse de su bolsa con los restos de las provisiones y la piedra brillante en su interior, y se apresuró a contar abiertamente sus hallazgos. Se dirigió a la plaza central de Sadoram, y allí comenzó a llamar la atención de los Estelima.

«¡Por Nialitel Estela, escuchadme, pues un hallazgo legendario tengo! En el noreste de Dos'inam, nuestra tierra, se halla una isla, a la que yo misma he llamado Sil'inam, pues un árbol maravilloso allí se encuentra. Los rumores sobre la Réplica eran ciertos. Pensilam existe, y es fantástico. Sus bellas hojas se movían con el viento, y su tronco era tan grueso y su estatura tan alta que era un gigante entre el resto de sus compañeros arbóreos. Transmitía una sensación de paz indescriptible, y muchos más

secretos estoy segura de que oculta. Pero eso no es todo. Sil'inam oculta más secretos. Cerca del Pensilam se encuentra un túnel. Pero no era un túnel oscuro, sino brillante, ¡pues los minerales y las rocas poseían luz propia! Me adentré profundamente en el túnel, y pronto la estancia se amplió, y las paredes rocosas del techo ganaron altura, y un gran manantial formaba un río subterráneo. Las piedras brillaban, y las estalactitas y estalagmitas dotaban a esa luz de una belleza aún más superior. Continué por la cueva siguiendo el río, pero no me adentré demasiado, pues la pendiente hacia abajo aún continuaba, y siempre se dice que es peligroso adentrarse solo en lugares desconocidos. Llamé a ese lugar Saminelam. ¡Las Cavernas Resplandecientes han de ser exploradas! Algo oculto hay en su interior que ha de ser descubierto».

Los Estelima escuchaban absortos sus palabras. Ciertamente, hablaba de algo espectacular, un descubrimiento que parecía ser de gran significancia, algo muy importante sobre el planeta Estelinam. Debía de ser algo único de lo que los demás planetas carecían. Los Estelima dudaron, pero pronto, Nestelia demostró la verdad.

Nestelia comenzó a buscar en su bolsa, y encontró la piedra. La levantó en alto, y allí se vio en todo su esplendor. La piedra brillaba gloriosamente, y los Estelima quedaron absortos con su belleza. Era un descubrimiento único, y los Estelima quisieron saber más. Pero no todos estuvieron dispuestos a ir hasta las Cavernas Resplandecientes.

Los Estelima más interesados en investigar las piedras brillantes de las cavernas se unieron a Nestelia, y durante los siguientes años llegaron a visitar varias veces Sil'inam junto a ella, y quedaron profundamente maravillados por el escenario. Ciertamente, las piedras y los minerales tenían brillo propio. Continuaron esparciendo la palabra por Dos'inam. Y un día llegó la desgracia.

Nestelia se encontraba dirigiéndose hacia la plaza central para contar los hallazgos que habían hecho en su último viaje, y un escándalo se dio entre la multitud, que huía tremendamente asustada. Nestelia vio a un hombre en mal estado físico. Parecía mareado, y temblaba. Nestelia se acercó a él para ayudarlo. Cuando se acercó, el hombre se desplomó y cayó de rodillas al suelo. Su mirada estaba hacia abajo, y Nestelia se acercó y se arrodilló para preguntarle qué le pasaba.

«Lo siento… me lo ha prometido… me dijo… que si hacía ésto… me curaría…».

Acto seguido, el hombre comenzó a vomitar sangre, y las manos de Nestelia se empaparon de ella. Gritos de horror de la gente próxima sonaron, y corrían alocadamente para alejarse de esa escena. El hombre cayó al suelo entre temblores mientras seguía vomitando sangre, hasta que tras varios minutos de agonía, murió. Al parecer, este hombre era un Corrupto, el cual estaba infectado con la Muerte Roja, y Niniran le había prometido la curación si esparcía la enfermedad en Dos'inam. Nestelia corrió hacia una fuente para lavarse las manos, pero los Estelima no la dejaron, pues si la sangre entraba en contacto con el agua, se contaminaría, y entonces la epidemia se esparciría. Si ésto ocurría, el plan de Niniran sería llevado a cabo, y los Estelima de Dos'inam acabarían extinguidos con el paso del tiempo. A Nestelia no le quedó más remedio que ir al mar, donde esa agua sí neutralizaba los efectos de la enfermedad en la sangre vomitada. Pero era demasiado tarde. Nestelia estaba infectada.

Cuando llegó a su hogar, le dijo a su madre lo que había pasado y lo que los Estelima le habían dicho. La madre comenzó a llorar, pues sabía el final que iba a tener su hija, a pesar de que ésta lo desconocía. Su padre nunca le habló de lo que era la

Muerte Roja, pero Nestelia lo vio hoy en aquel hombre. Lo que no sabía era que se infectaba por el simple contacto con la sangre. Y a pesar de que se había lavado en el mar, el mal ya estaba hecho.

A los pocos días, Nestelia comenzó a experimentar los primeros síntomas, hasta que finalmente se quedó en cama, y no pudo hacer nada. La fiebre era muy intensa, y la cabeza le daba vueltas. El malestar hizo que su cuerpo comenzara a enfriarse. Los temblores también llegaron, y con el paso de los días se encontraba cada vez peor. Finalmente, llegó el gran mal. La sangre comenzó a brotar de la boca de Nestelia, sin ésta tener fuerzas para vomitar como se hacía siempre. La sangre le brotó sin más de los labios, y la cama se llenó de aquel líquido infectado por la enfermedad de Niniran. Su madre estaba en la habitación mirándola, pero sabía que no podía hacer nada. La luz en Nestelia se apagó, y a diferencia de otros, su muerte no fue tan dolorosa. Por la gracia de Nialitel Estela, antes del fin, las fuerzas habían abandonado totalmente su cuerpo, por lo que murió sin sufrir demasiado, ya que tal era su debilidad, que casi estaba inconsciente.

La noticia de que Nestelia había muerto por la Muerte Roja atravesó fronteras, pues siempre que se hablaba de Sil'inam, se hablaba de Nestelia y de cómo había muerto. Nestelia no merecía morir. Trató de ayudar a alguien que resultó ser un traidor, y por eso murió. El cadáver del Corrupto fue quemado, ya que un cadáver era demasiada contaminación, y si bien uno solo no conseguiría infectar todo el mar, si era repetido, sí podría acabar contaminado, por lo que los cuerpos infectados eran quemados. El cuerpo sin vida de Nestelia, sin embargo, fue enterrado, y no en Dos'inam. La llevaron hasta Sil'inam, y allí le dieron sepultura, para que fuera recordada por su gran descubrimiento por los futuros exploradores de la Maravilla de Estelinam.

Nestelia nunca fue olvidada, y sus descubrimientos iluminaron aún más el mundo. Su curiosidad la llevó a la Isla de Sil'inam, y con ella comenzaron los estudios de la Réplica del Pensilam y de Saminelam, las Cavernas Resplandecientes, y sus misteriosos minerales brillantes. Trágica fue su muerte, pues por intentar ayudar, acabó infectada de la terrible Muerte Roja. Nestelia Derova siempre sería recordada, y su historia perduraría para siempre hasta el fin de los tiempos.

La Expansión de la Epidemia

Mientras la muerte se acercaba al continente de Dos'inam, allá en el gran continente de Estel'inam, la desgracia ya había comenzado. La Fortaleza de Niniram se había alzado en el Bosque de Sidin, en el noroeste, y la primera ciudad en sucumbir a la destrucción fue Cidinam.

Con la llegada de Niniran el Propagador de Enfermedades, los inicios de la expansión de la Muerte Roja sucedieron en los lugares cercanos al Bosque de Sidin. Primero se reportaron viajeros que contraían esta terrible enfermedad, y pronto el manto de sombra cubrió los cielos, y los Corruptos se alzaron, pensando que aliándose con el Lugarteniente salvarían su vida. Pero la mente del Pestilente estaba enferma de locura, y ni siquiera a sus más leales siervos les perdonaría la existencia. No le importaba nada.

Allí en Cidinam nació Nimya Ayalva, en los tiempos en los que la caída de la ciudad estaba próxima. La ruina de Cidinam comenzó cuando el Lugarteniente llegó al mundo, pero resistió poderosamente. No aguantaría lo suficiente, y su caída fue pronta. Al año siguiente, muchos Estelima decidieron emigrar, abandonando la ciudad a su

suerte, pues estaba maldita y llena de enfermedad y muerte. La Muerte Roja había hecho estragos, y tan solo el fallecimiento les esperaba a aquellos que permanecieran allí. Los padres de Nimya abandonaron la ciudad, llevándola a ella consigo, y fueron a Astracam, una ciudad más al sur, tras las Montañas de Tulakoro. Allá podrían vivir unos años en relativa paz, sin temer por sus vidas de la misma forma que ocurrió mientras vivían en Cidinam.

Fue en estos tiempos en los que los Corruptos también se expandieron por el resto de continentes, especialmente en Mal'inam. En realidad, los Corruptos se expandían más allá de Estel'inam por temor a la Muerte Roja, más que por el deseo de conquista. En ocasiones, parecía que Niniran el Pestilente no distinguía amigo de enemigo, y la terrible enfermedad afectaba a todos por igual.

La mente del Lugarteniente estaba llena de maldad y de locura, y resultaba imposible razonar con él. Con ansias de conquista, tras unos años, fue personalmente hasta la ciudad de Astracam, para expandir la muerte entre sus calles y que el caos reinara entre los Estelima. Por este entonces, Nimya era una niña pequeña, y ya pudo sentir el terror al contemplar el poder del más temible de los enemigos. Cuando Niniran llegó a Astracam, y los Corruptos con él, los Estelima entraron en pánico e intentaron huir de la ciudad. La Muerte Roja se expandió, y los Corruptos se dedicaban a torturar a los Estelima, con intención de corromperlos o quebrarlos. Muchos sucumbieron en este terrible evento. Una vez más, los padres de Nimya se vieron obligados a huir, y lo lograron, pues la familia pudo llegar a la ciudad de Bladeram, más al sur, bordeada por las Montañas de Lalakoro. La ciudad de Astracam no logró resistir, y acabó cayendo ante el poder del Lugarteniente. Las banderas de la Calavera Pestilente se alzaron victoriosas en los campos y las calles de la ciudad.

Éste no sería el fin de los terribles eventos que ocurrieron en Estel'inam en estos años, pues el Lugarteniente se había propuesto conquistar el continente al completo, y no tendría que personarse en cada una de las ciudades para ello, pues la misma Muerte Roja y los propios Estelima se encargarían de esta tarea. En el transcurso de unos pocos años, una gran desgracia ocurrió, pues los mismos Estelima provocaron la caída de otra ciudad.

El ejército de Circastam, la ciudad al este de Astracam, se reorganizó y marcharon rumbo a la ciudad del oeste, para tratar de reconquistarla. Sin embargo, la Muerte Roja era persistente en Astracam, y cuando los Estelima llegaron allí, no pudieron resistir la enfermedad. Muchos soldados acabaron contagiándose, y los líderes militares ordenaron la retirada. El ejército regresó a Circastam, y en ese momento fue cuando empezó la gran desgracia. Pues los soldados estaban infectados con la Muerte Roja, y así la terrible enfermedad se expandió por la ciudad de Circastam. Al cabo de poco tiempo, la muerte se había expandido, y con gran tristeza sucedió que Circastam sucumbió. La ciudad cayó y pasó al dominio de Niniran, sin que éste siquiera hubiera necesitado luchar, ni en persona ni a través de los Corruptos. Tan solo hizo falta la Muerte Roja. Los mismos Estelima provocaron su caída.

Unos años después, la sombra llegó hacia el este, y cubrió los cielos que se alzaban sobre la ciudad de Crasnoram. Los Sin Nombre eran poderosos, y provocaron el surgimiento de Corruptos en el interior de la ciudad. Los Estelima sufrieron la tortura, y muchos de ellos acabaron corrompiéndose para evitar la muerte. Otros, sin embargo, acabaron quebrados, cuerpos muertos en vida, que jamás recuperarían su felicidad. Muchos de éstos que fueron quebrados acabaron sucumbiendo ante la Muerte Roja. Con

gran dolor, la ciudad de Crasnoram también cayó bajo el poder del Lugarteniente. Su conquista lo estaba aproximando hacia su dominio total.

Tras la caída de Crasnoram, los Estelima de Nasam, la ciudad más al noreste, con el mayor puerto construido de todo el continente, comenzaron a emigrar masivamente hacia el continente de Mal'inam. Sabían que era tan solo cuestión de tiempo que Nasam también sucumbiera, pues las victorias de Niniran el Pestilente eran absolutas. Sin embargo, no todos huyeron, pues hubo quienes decidieron permanecer allí para defender su ciudad, y durante los siguientes años, se dedicaron a trazar un plan.

En estos tiempos, Nimya ya era una joven que se acercaba a la adultez. Durante su vida, había visto el terror y la muerte, pues había tenido que huir con sus padres en dos ocasiones. Ahora vivía en Bladeram, y por el momento, el enemigo no parecía estar interesado en esa ciudad. Al ver tanta enfermedad a lo largo de los años, Nimya tuvo gran interés en investigar este mal, para quizá poder ayudar a prevenirlo, o incluso curarlo. Los síntomas de la Muerte Roja eran bien conocidos por los Estelima, pero Nimya estaba más interesada en los mecanismos de contagio y de acción de la enfermedad.

De esta manera, Nimya estudió la Muerte Roja junto a otros investigadores. Se llegó a la conclusión de que ya fuera que se contagiara por fluidos o por el aire, la enfermedad llegaba a la sangre, y así se expandía por todo el cuerpo. Y una vez en la sangre, no había solución, pues nadie sabía cómo podía eliminarse de ahí. Nimya se interesó por fortalecer el sistema inmunitario, pues pensaba que con altas defensas, los infectados podrían sobrevivir, y sería el mismo cuerpo el que lograra derrotar la enfermedad. Pero por el momento no hubo ni uno solo que lograra tal hazaña. Todos y cada uno sucumbían ante la Muerte Roja.

Allí en la morgue del recinto hospitalario, se llevaban a cabo autopsias de cadáveres infectados con la Muerte Roja para investigar los estragos que causaba esta enfermedad. Los investigadores utilizaban mucha protección para evitar ser infectados, pero el riesgo siempre existía. La desgracia ocurrió, pues con tan solo un descuido, la infección ocurrió.

Mientras Nimya inspeccionaba un cadáver, al hacer un corte en el abdomen, gases pestilentes se alzaron, con la mala suerte que fueron inspirados por Nimya, quien a pesar de tener protección para ello, tal fue la intensidad de estos gases, que no hubo protección que los impidiera, pues en estos tiempos, el equipamiento médico no era muy eficiente. De esta manera, Nimya se contagió de la Muerte Roja, y sus compañeros investigadores vieron su caída en la oscuridad. Nimya terminaría sucumbiendo. Su sangre se contaminó, y perdió mucha a causa de los vómitos sanguinolentos. Al fin, el cuerpo de Nimya dejó de tener fuerzas, y su sufrimiento terminó. Pero antes de morir, expresó un último deseo a sus compañeros investigadores.

«Usad mi cuerpo para investigar… desarrollad más protección… que la desgracia no vuelva a ocurrir…». Ante estas palabras, la vida de Nimya se desvaneció, ya sin fuerzas debido a la gran pérdida de sangre. Tan joven y con un futuro prometedor, su vida se había visto truncada por un accidente en una autopsia. Pero su muerte no sería en vano.

Tal y como ella había manifestado, los investigadores hicieron autopsia de su cuerpo para la investigación, a la vez que intentaban desarrollar una mejor protección para no contagiarse por los cadáveres. Hacer autopsias a los fallecidos por la Muerte Roja era un trabajo muy arriesgado, pero necesario, pues debían entender a su enemigo

para poder combatirlo.

Cuando ya se había investigado lo suficiente con su cuerpo, fue trasladado al cementerio de Bladeram para su inhumación. Se llevó a cabo el funeral, al cual asistieron también sus padres, que tanto habían luchado para su supervivencia, y ahora había muerto tristemente en un accidente. El dolor que sentían era intenso, y pidieron a Nialitel Estela, la Señora de la Luz, que la tuviera en su seno, y que su espíritu no sufriera ningún mal.

Nimya permanecería en la memoria de los Estelima a través del tiempo, pues aunque fue corta su vida, sus estudios sobre la Muerte Roja perdurarían. Éstos fueron los comienzos de la investigación de la enfermedad, y los sabios sucesivos se inspirarían en sus logros para combatir este mal. Nimya Ayalva sería recordada y honrada por los siglos venideros.

La conquista de Estel'inam por el Lugarteniente continuaba, pues no se detendría hasta que el continente al completo estuviera bajo su dominio. Por estos tiempos, las gentes de Nasam decidieron construir una grandiosa muralla en las tierras de Ardinava, que comenzaría en las Montañas de Alakoro en el sur, y llegaría hasta la costa norte. De esta forma, la ciudad de Nasam quedaría protegida, y también los campos a su alrededor. La construcción de esta muralla llevaría largo tiempo, y más eventos ocurrieron en estos momentos.

Fue pocos años tras la muerte de Nimya que la ruina llegó a la ciudad de Bladeram. Los Sin Nombre cubrieron los cielos, y los Corruptos surgieron del interior de los muros, y también llegados desde el norte. La enfermedad se expandió, y la ciudad de Bladeram también sucumbió ante el poder del Lugarteniente. Los conocimientos de Nimya no se perdieron, pues los Corruptos no estaban interesados en destruir los avances para la resistencia a la Muerte Roja. Pero ahora Bladeram estaba bajo el dominio de los enemigos, otra victoria más para el Pestilente en su misión de conquistar el continente.

Unos años antes de estos eventos desastrosos, allá en Nasam nació Asimir Eskorvo. Fue a los pocos años de su nacimiento cuando comenzó la construcción de la Muralla de Nasam, en los campos de Ardinava. Su alzamiento llevaría años de trabajo, debido a que había incursiones de Corruptos, y los Estelima debían hacerles frente. Tal fue el empeño que pusieron en la construcción de esta muralla, que todo Estelima capaz de ayudar era llevado allí para colaborar. Así, llegó incluso a haber niños trabajando en la construcción de la muralla. El mismo Asimir trabajó en los últimos meses allí. Finalmente, la Muralla de Nasam fue terminada, y por largo tiempo, protegería a las gentes de ese lugar.

Niniran el Pestilente sabía que con la muralla, la ciudad de Nasam era fuerte, por lo que por el momento, centró su atención en otro lugar. Aún había una ciudad en el sur de Estel'inam que estaba bajo el dominio de los Estelima. Pronto, la ruina llegó a la ciudad de Samaram, donde el mismísimo Lugarteniente acabó personándose, llevando la enfermedad con él. La caída de Samaram fue traumática para los Estelima, pues mucho dolor ocurrió tras sus muros. La ciudad sagrada de Nialitel Estela fue azotada por la Muerte Roja, y los grandiosos templos fueron profanados. Se convirtió en un lugar poblado por Estelima quebrados y enfermos. Con su caída, el Lugarteniente regresó a la Fortaleza de Niniram, y allí se dedicaría a preparar sus ejércitos para el último ataque. Ahora tan solo quedaba una ciudad. La conquista del gran continente de Estel'inam estaba cerca de su fin.

Tras unos pocos años, el conflicto se reanudó. Los Estelima de Nasam vivían en paz, pero no duraría eternamente. Allá en la Muralla de Nasam, el joven adulto Asimir vigilaba la lejanía, dispuesto a avisar si el enemigo se aproximaba. Él fue el primero que vio los ejércitos de los Corruptos marchando hacia la gran muralla. Y también pudo contemplar una terrible y gran sombra, y un escalofrío recorrió su cuerpo. Así fue como supo que Niniran el Propagador de Enfermedades marchaba junto a su ejército. Las Sombras se alzaban por los cielos, dispuestas a esparcir el terror de las pesadillas. La Muerte Roja se acercaba, y esta vez no habría escapatoria, al menos no por tierra.

Asimir dio la alarma a los demás Estelima de la muralla, quienes rápidamente se percataron del ejército enemigo que venía desde la distancia. Pronto se enviaron mensajeros a Nasam para que el ejército de los Estelima fuera enviado a la gran muralla. Cuando el ejército llegó, los enemigos ya estaban próximos, y el asedio estaba a punto de comenzar.

El conflicto que sucedió en este lugar fue conocido como la Guerra de Nasam, y la batalla de la muralla fue la primera que sucedió, pero no sería la última. Los Estelima lucharon con valentía y bravura, pero los enemigos eran demasiado poderosos. Las Sombras causaban estragos sin que la muralla fuera destruida, y la Muerte Roja acabaría expandiéndose. Los Corruptos llegaban hasta la cima de la muralla gracias a las escalas de asedio, y los proyectiles de las catapultas volaban hasta impactar en la dura roca. Muchos Estelima sucumbieron ante los Corruptos, pero la verdadera desgracia ocurrió cuando los enemigos llegaron a hacer brecha en la muralla. Éste fue el comienzo del fin.

La Muralla de Nasam fue arruinada, y los Corruptos penetraron en el interior del territorio. Los Estelima comenzaron a huir, pero unos pocos se quedaron para resistir, y si morían, al menos habrían retrasado la ruina de Nasam. Asimir permaneció allí, en la muralla, junto a otros valientes Estelima. Pero su destino estaba sellado.

Niniran el Pestilente marchaba hacia los campos, y aquellos que permanecieron para proteger la muralla pudieron observar su terrible figura. Allí, ante sus ojos, tenían al más terrorífico de sus enemigos, el Propagador de Enfermedades, ese desquiciado que era capaz de cualquier cosa con tal de llevar a cabo su conquista. Su victoria fue rápida, pues un aire pestilente surgió de él, y así los Estelima se infectaron de la terrible enfermedad. Uno a uno, los defensores caían de rodillas, y luego perdían las fuerzas y quedaban en el suelo. Ese fue el fin de Asimir, quien infectado por la Muerte Roja, pronto comenzó a vomitar sangre. No quedó un solo Estelima con vida en los campos de Nasam. Asimir murió, y su cuerpo quedó en la hierba ensangrentada.

El ataque continuó, pues el ejército del Lugarteniente marchaba hacia Nasam. El ejército de los Estelima luchó valientemente por defender la última esperanza dentro del gran continente, pero el poder del enemigo era demasiado grande. Pronto las puertas de las murallas de la ciudad cayeron, y más brechas fueron hechas en los muros de piedra. Los Corruptos dejaron destrucción a su paso por la ciudad, y las pesadillas sombrías asolaron a los ciudadanos. Muchos Estelima intentaron huir a Mal'inam por barco, pero pocos lograron embarcar a salvo, pues la muerte los alcanzaba antes de poder escapar. Niniran el Pestilente observaba la ruina desde una colina a las afueras, y una carcajada perturbadora se expandió a través del viento. Al fin, la ciudad de Nasam sucumbió, y con ella, el último bastión de la libertad en ese continente. Ahora, todo Estel'inam le pertenecía al Lugarteniente.

Una vez la conquista hubo finalizado, el Pestilente ya se sentía satisfecho, y así recompensó a los Corruptos por el trabajo bien hecho. Determinó que a partir de ese momento, no habría Muerte Roja en Estel'inam. De esta forma, los Corruptos serían aún más leales al Lugarteniente, pues éste les dio lo que les había prometido, que era no morir. Pero a cambio, debían continuar con la conquista. La guerra llegaría a Mal'inam. El sufrimiento de los Estelima aún no había concluido.

Aquellos Estelima que llegaron a Mal'inam hablaron de lo ocurrido, y de cómo fue Asimir quien dio la alarma en la Muralla de Nasam, y de cómo él junto con otros valientes permanecieron allí para retrasar el avance de los enemigos. Pero ni siquiera la Iluminada pudo cambiar su destino. Los Estelima supieron de las hazañas de Asimir, y así ganó renombre en el mundo.

Asimir no sería olvidado, pues fue símbolo de la resistencia de la última ciudad del gran continente. Ya siendo un niño colaboró en la construcción de la Muralla de Nasam, y fue él quien observó a los Corruptos aproximándose desde la distancia. Sabiendo que la caída de Nasam era inevitable, decidió permanecer junto a la gran muralla destruida para retrasar al enemigo, y que los Estelima tuvieran más tiempo para prepararse. Así sucumbió, por el poder del Lugarteniente, infectado por la terrible enfermedad. Asimir Eskorvo siempre sería recordado como uno de los más bravos que luchó por la libertad de su pueblo.

El Lugarteniente había logrado su cometido en el gran continente de Estel'inam. Ahora estas tierras le pertenecían, pero las conquistas debían de continuar. La guerra llegaría a Mal'inam, y allí, los Estelima y los Corruptos volverían a enfrentarse, en un conflicto dominado por el miedo a la enfermedad.

Los Continentes Enfrentados

La conquista de Niniran el Pestilente se había llevado a cabo al completo en el gran continente de Estel'inam, y ahora amenazaba con esparcirse por el resto del mundo. El Lugarteniente había prometido a los Corruptos que no habría enfermedad, pero a cambio, debían continuar sometiendo a los Estelima.

Desde que el Propagador de Enfermedades apareció allá en el norte del mundo, una a una, todas las ciudades del gran continente fueron cayendo. Al final, los Estelima llevaron a cabo su última resistencia en la ciudad de Nasam, construyendo una gran muralla. Pero fue en vano, pues los Corruptos eran demasiado poderosos. Los Estelima que sobrevivieron marcharon hacia Mal'inam desde el puerto de Nasam. Ahora, los Corruptos irían tras ellos, y llevarían a cabo su siguiente sometimiento.

El continente de Mal'inam se encontraba al noreste en el mapa del mundo, y podía llegarse a él fácilmente en barco desde Nasam. En su centro poseía un inmenso lago, conocido como el Lago Mavora, que separaba el continente en dos regiones. La región norte, llamada Tesanava, poseía las ciudades de Mirdistam y Sirdistam, mientras que la región sur, llamada Resanava, poseía la ciudad de Kirdistam. Sus campos orientales eran inmensos, y eran utilizados ampliamente para la ganadería y la agricultura. Sería a la región norteña a donde los Corruptos irían.

En la ciudad de Kirdistam nació Nedelco Krilovan, en los tiempos en los que la Muralla de Nasam aún estaba en construcción. Creció en un ambiente de paz vigilante, pues aunque había Corruptos en Mal'inam, éstos eran muy pocos, y no tenían gran poder por el momento. Los años pasaron, y su infancia transcurrió sin que supiera

acerca de las maldades del mundo. Fue con la caída de la gran muralla cuando comenzó a sentir el peligro inminente. Cuando la Muralla de Nasam cayó, Nedelco aún era un joven que no había llegado a la adultez. Fue poco después cuando llegaron noticias desde el norte de Mal'inam. Los Corruptos habían llegado.

Los Estelima habían estado viajando desde Nasam hasta Mal'inam desde la caída de Crasnoram, por lo que la población en las ciudades de Mirdistam y Sirdistam se había incrementado, habiéndose creado también campos de refugiados en los alrededores. No tenían gran protección, y cuando los Corruptos desembarcaron en la costa noroccidental de Mal'inam, el miedo se extendió entre los Estelima.

En los sucesivos años fue cuando ocurrió la desgracia de Tesanava, y los Estelima de Kirdistam no pudieron hacer nada para ayudar a sus semejantes. Los Corruptos marcharon hacia Mirdistam, y su victoria fue rápida. Los Sin Nombre sobrevolaban los cielos, creando un terror imposible de describir. Mirdistam pronto se convirtió en una ciudad poblada por quebrados, y los Estelima traumatizados deambulaban las arruinadas calles como muertos en vida.

Unos años pasaron en los que parecía que el conflicto se había detenido, pero era tan solo temporal. Los Estelima de Mal'inam no eran fuertes, y especialmente el norte se encontraba debilitado. El momento llegó en el que los Corruptos de Mirdistam marcharon hacia el este, y asediaron la ciudad de Sirdistam. Su destino fue igual de terrible, y así los servidores del Lugarteniente lograron su cometido. La mitad de Mal'inam les pertenecía. Tan solo el gran Lago Mavora los separaba de la conquista de Kirdistam, la última ciudad libre del continente.

Durante los sucesivos años, el conflicto entre la región norteña de Tesanava y la región sureña de Resanava se estableció. En el norte se encontraban los Corruptos, y en el sur, los Estelima. Pasaría un tiempo hasta que la lucha se reanudara.

Nedelco fue creciendo, y participó en el ejército de los Estelima de Kirdistam, pues deseaba proteger su ciudad. Se volvió un hombre fuerte, y no tendría piedad con los Corruptos, que tanto dolor habían causado en Mal'inam. Mandaba oraciones en honor a Nialitel Estela, pidiéndole por inspiración para hacer frente a los desafíos que pronto tendrían lugar.

Los años pasaron, y el momento llegó en el que los Corruptos marcharon hacia Kirdistam, para someterla de la misma forma que hicieron con las ciudades del norte. Cruzaron el Lago Mavora en barco y desembarcaron en la costa. Afortunadamente, los Estelima estaban preparados, y no los dejaron avanzar.

Espías de los Estelima habían dado la noticia de que los barcos de los Corruptos se aproximaban, y el ejército de Kirdistam comenzó la preparación. Su táctica sería emboscarlos en la playa donde desembarcarían, haciendo que no pudieran siquiera llegar a la ciudad. Este plan fue propuesto a los altos cargos militares por Nedelco, y fue considerada una gran idea. De esta manera, cuando los barcos pudieron verse en el horizonte desde la playa de la costa oeste del lago, el ejército de Kirdistam marchó.

Parte del ejército de los Estelima quedaría a simple vista en la playa, a una distancia prudente para no ser abatidos por las flechas enemigas. Esperarían pacientemente a que los Corruptos desembarcaran, y les presentarían batalla en las húmedas arenas. Pero más soldados se encontraban escondidos alrededor del lugar. El plan de Nedelco era que los Corruptos usaran todo su potencial, pensando que las fuerzas de los Estelima eran débiles, y entonces aquellos que estaban ocultos se

descubrirían, y así la emboscada ocurriría. Los Corruptos serían derrotados.

Tal y como Nedelco había planeado, así ocurrió. Los Corruptos desembarcaron en la playa, y pronto la batalla comenzó. Los enemigos parecían superar en número a los Estelima, pero entonces, aquellos que estaban ocultos se descubrieron, y los Corruptos fueron emboscados. La arena se cubrió con sangre, y al final, los enemigos no tuvieron más remedio que lanzarse a la huida. Ante la desesperación, muchos de ellos dieron la vuelta y comenzaron a nadar a los barcos. Los Estelima lanzaron flechas, pero no todos los Corruptos fueron muertos. Los enemigos regresaron a sus barcos y volvieron al norte. Los Estelima habían logrado repeler el ataque, y habían obtenido la victoria.

Tras la batalla, los Estelima celebraron su triunfo. Los cadáveres de los Corruptos caídos fueron quemados en la playa, mientras que los Estelima que habían sucumbido fueron transportados a Kirdistam para que tuvieran un entierro honorífico. No solo la victoria en sí fue celebrada, sino que también se festejó en honor a Nedelco, pues suya había sido la idea de la emboscada en la playa, que tan buen resultado había obtenido. Que esta batalla hubiera ocurrido en ese lugar había salvado muchas vidas, pues los Corruptos podrían haber destruido las puertas de la ciudad y haber atacado a los civiles. La celebración se esparció por Kirdistam, tanto por la victoria, como en honor a Nedelco, y también por los Estelima caídos en combate.

Durante los siguientes años, hubo paz vigilante en el mundo, pues aunque parecía haber tranquilidad, la amenaza de los enemigos nunca cesaba por completo. Nedelco continuó con su vida, y se enamoró de una mujer llamada Viena Novana, nacida en Kirdistam. Tuvieron un romance, y fruto de ellos nació una hija, que llamaron Veyla. La familia vivió feliz por unos años, pero el momento llegó en el que los deseos de Nedelco por liberar el continente fueron demasiado fuertes. Sintió la llamada, y deseó marchar a la guerra de nuevo.

Nedelco quería intentar reconquistar el norte. Su plan era cruzar en barco el Lago Mavora y llegar hasta la ciudad de Mirdistam. Una vez esa ciudad hubiera sido reconquistada, los Corruptos estarían atrapados en Sirdistam, sin poder huir. Así, serían completamente derrotados. Nedelco propuso este plan al ejército, y fue aceptado. Los Estelima se prepararon para embarcar a la guerra. Nedelco se despidió de su familia, y su querida Viena deseó que regresara pronto. En este entonces, su hija Veyla era aún muy pequeña como para saber lo que estaba ocurriendo.

Los Estelima embarcaron, y llegaron hasta el mismísimo puerto de Mirdistam. Los Corruptos de esa ciudad vieron los barcos de los Estelima llegando desde el sur, y sonó la alarma. Flechas de fuego volaron por el cielo, pero era una acción previsible, y los Estelima estaban preparados. Finalmente, lograron desembarcar, y el ejército inspirado por la Iluminada se esparció por la ciudad.

La batalla que ocurrió en ese momento en Mirdistam fue gloriosa, pues los Estelima lograron triunfar y sobreponerse a los Corruptos. Muchos de ellos lucharon violentamente, pero otros huyeron despavoridos. Nedelco lideraba a los Estelima con gran poder, y la inspiración de la Señora de la Luz brillaba en él. Finalmente, los Estelima lograron la victoria. La ciudad de Mirdistam había sido reconquistada. Sin embargo, el triunfo duró poco tiempo, pues los Corruptos pronto lanzaron su contraataque.

Mientras que los Estelima inspeccionaban la ciudad en busca de más Corruptos y para proteger a los civiles, los soldados de las murallas se dieron cuenta de que un

inmenso ejército marchaba desde el este. Eran los Corruptos de Sirdistam, quienes habían sido alertados de la llegada de los barcos de los Estelima, y habían marchado en ayuda de sus compañeros. Los Corruptos que habían huido de Mirdistam también se encontraban entre sus filas. Ante ésto, los Estelima se desmotivaron, pues estaban cansados de luchar, y ya habían perdido muchas vidas. Nedelco sintió que debía hablar a sus camaradas y animarlos, pues la batalla final se aproximaba, y de ellos dependía no solo que el norte permaneciera reclamado, sino que además, el sur pudiera quedar protegido. Si los Estelima eran derrotados, el sur correría un grave peligro.

«¡Estelima de Kirdistam! Una dura batalla nos espera, pero jamás olvidéis que Nialitel Estela, la Señora de la Luz, está con nosotros. Ella nos ayudará en nuestra lucha». Nedelco habló a los soldados. «Debemos ser fuertes, por nuestras familias, nuestros compañeros, quienes estarán en peligro si fracasamos aquí. ¡Por el honor y la gloria!». Los militares se animaron, pero en el fondo de sus corazones, todos ellos sabían que las posibilidades de morir eran grandes. Incluso Nedelco lo sabía.

Los Corruptos de Sirdistam llegaron a Mirdistam, y la batalla volvió a comenzar. La crueldad que se vivió en el campo de muerte fue terrible. Los Estelima estaban agotados, y con gran energía, los Corruptos los destruyeron. Lucharon con valentía, pero no pudieron hacer frente a los enemigos. Allí, en la batalla de Mirdistam, Nedelco cayó bajo la furia de la espada, para nunca más levantarse. El ejército de los Estelima fue devastado, y no quedó nadie con vida. La batalla fue un completo desastre, y Mirdistam volvió a caer bajo el dominio de los Corruptos.

Los cadáveres de los Estelima fueron empalados atrozmente, y una vez el bosque de cuerpos había sido alzado, los Corruptos comenzaron a prenderles fuego. La gran humareda fue vista desde Kirdistam, y así los Estelima supieron de la gran derrota. La familia de Nedelco lloró su pérdida, y se celebró una ceremonia en honor a los caídos, donde toda la ciudad estuvo presente. Allí lloraron a sus muertos, sabiendo que nunca podrían recuperar sus cuerpos, ahora quemados y transformados en cenizas.

Nedelco siempre sería recordado como un hombre con gran motivación para salvar a su pueblo. Suya fue la idea de emboscar a los Corruptos en la playa cuando éstos intentaron conquistar Kirdistam. Sin embargo, el destino le tenía reservada una dolorosa muerte, pues él sería emboscado en Mirdistam por los Corruptos de Sirdistam. Hizo lo que pudo para poder liberar el continente de Mal'inam. Nedelco Krilovan jamás sería olvidado, y sus esfuerzos quedarían en la memoria para la posteridad.

La mentalidad de los Corruptos consistía en que deseaban liberar el mundo de Estelinam de la muerte, y para ello debían matar a cualquiera que no siguiera los mandatos de Niniran el Propagador de Enfermedades. Solo si el mundo le pertenecía, la Muerte Roja podría cesar al completo. Por ésto, los Corruptos pronto marcharon hacia la conquista de Kirdistam, pues no iban a dejar que los Estelima se reagruparan, ahora que estaban grandemente debilitados, con un ejército extremadamente reducido, tan solo compuesto por los pocos militares que quedaron en la ciudad.

Con la destrucción del ejército de los Estelima, Kirdistam estaba en grave peligro. Y no tardó demasiado en llegar la desgracia. Los barcos de los Corruptos fueron avistados, y esta vez, los Estelima no los emboscarían en la playa. Tendrían que luchar para proteger la ciudad. Los Corruptos desembarcaron y marcharon hacia Kirdistam. La batalla comenzó, y así la ruina llegó al último bastión de libertad de Mal'inam. Pronto, el continente al completo estaría bajo el dominio del Lugarteniente. Los Corruptos habían cumplido su tarea.

La batalla de Kirdistam fue terrible, y muchos de los Estelima intentaron huir en barco, hacia Dos'inam, el último continente donde los Corruptos aún no habían establecido su dominio. La familia de Nedelco, Viena y su hija Veyla, logró huir del continente, rumbo a la libertad. Muchos fueron los Estelima que lucharon valientemente en la batalla, pero finalmente, la ciudad se perdió. Los Corruptos lograron conquistar Kirdistam, y ahora, el continente de Mal'inam al completo estaba bajo su dominio. Su misión había concluido, y ahora Niniran el Pestilente se sentía satisfecho.

En ese momento, gran parte del mundo le pertenecía al Lugarteniente. Los continentes de Estel'inam y Mal'inam habían sido corrompidos, y tan solo Dos'inam y la Isla de Sil'inam eran libres. La conquista se detuvo por el momento, pues era sabido que los Estelima de Dos'inam eran poderosos, y el Pestilente tenía otros planes para ese lugar. Los Corruptos permanecieron en los continentes conquistados, y los Estelima que quedaron en esas ciudades quedaron esclavizados. Tan solo en Dos'inam había libertad.

Veyla Novana, la hija de Nedelco y Viena, nacida en Kirdistam, creció con tranquilidad en Sadoram, la única ciudad de Dos'inam. Allí había prosperidad, y los Estelima fueron muy poderosos, confiados de que podrían repeler cualquier ataque de los Corruptos. Y quizá con el tiempo, también podrían enviar al ejército a intentar reconquistar Mal'inam. Por muchos años no hubo más conflictos, y así Veyla se interesó por el conocimiento. Supo acerca de los descubrimientos de Nestelia en la Isla de Sil'inam, y deseó ir allí para ver la Réplica del Pensilam y las Cavernas Resplandecientes con sus propios ojos. Pero antes de que ésto ocurriera, sucedieron otros eventos en el mundo.

Noticias volaron de que algo estaba ocurriendo en el gran continente. Se escucharon rumores acerca de una rebelión de Estelima, pero no mucho más llegaría hasta Dos'inam. Allí en Sadoram pensaron que podría ser un rayo de esperanza, pero tardarían más tiempo en saber qué ocurrió allí exactamente.

Los Estelima que habían huido de Mal'inam comenzaron a sentir que debían regresar e intentar reconquistar sus tierras. Incluso Viena, la madre de Veyla, tuvo este sentimiento. Se lo expresó a su hija, que ya era adulta, y así se unió al ejército de los Estelima para navegar de vuelta a su antiguo y destruido hogar. Veyla permanecería en Sadoram, pues su madre no permitió que ella fuera a la guerra, además de que Veyla no era una luchadora, sino que iba por el camino de la sabiduría.

De esta manera, los Estelima que deseaban recuperar sus tierras navegaron rumbo a Mal'inam, desde el puerto de Sadoram, allá en la costa este de Dos'inam. El viaje transcurrió con normalidad, y desembarcaron en las playas del sur de Mal'inam. Marcharon por los campos de Resanava, en dirección a Kirdistam, y allí fue donde fueron interceptados por los Corruptos. Los Estelima no llegaron a la ciudad, y allí fue donde ocurrió la batalla. Lucharon con bravura, y no mostraron piedad con aquellos que habían corrompido su hogar. Pero los Corruptos los superaban grandemente en número, y finalmente, los Estelima fueron derrotados, y Viena pereció. Una vez más, la muerte y la tristeza asolaron a los Estelima.

La noticia llegaría hasta Sadoram, y allí se lloró la muerte de los valientes que habían marchado a Mal'inam. Veyla había perdido a toda su familia, y ahora estaba sola en el mundo. Los cadáveres de los soldados tuvieron el mismo destino que sus antecesores, pues fueron empalados y quemados. En Sadoram se llevó a cabo una ceremonia en su honor, y todos ellos serían recordados. Viena, la amada de Nedelco, ahora estaba reunida con él en espíritu, en los dominios de la Señora de la Luz.

Tras estos acontecimientos, Veyla decidió hacer viajes a Sil'inam para estudiar la Réplica del Pensilam y Saminelam, las Cavernas Resplandecientes. Siempre iba acompañada por un grupo de sabios que también deseaban aprender sobre los misterios del mundo. Cuando Veyla observó la Réplica por primera vez, quedó maravillada con su magnificencia. El árbol era glorioso, pues brillaba con una luz que emanaba de la mismísima Iluminada. El grupo de sabios encontró la entrada a las Cavernas Resplandecientes, pero Veyla se internó muy poco en sus estancias, pues era temerosa de las cuevas y tenía claustrofobia. Intentó superar sus miedos en numerosas ocasiones, pero el estrés de sentirse encerrada y atrapada era más de lo que su cuerpo era capaz de soportar. Años pasaron en los que los sabios estudiaron estos lugares, y su conocimiento llegó hasta Dos'inam, y allí permaneció a salvo.

En uno de sus viajes, los sabios se percataron de que el cielo estaba oscurecido de forma muy extraña. Nubes negras cubrían la Réplica, y al principio pensaron que una tormenta se aproximaba, pero Veyla se dio cuenta de que esas nubes no eran causa natural. Pronto fue demasiado tarde.

«¡Sombras!». Veyla gritó. «¡No son nubes de tormenta, los Sin Nombre están sobre nosotros!». Ante ésto, los sabios se percataron de que estaba en lo cierto.

De repente, visiones terroríficas asolaron las mentes de los sabios. Uno a uno, cayeron al suelo presa de las pesadillas, gritando con inmenso dolor, retorciéndose en la hierba, hasta que al fin, el cuerpo no pudo luchar más, y acabaron sucumbiendo. Veyla también fue afectada por la maldición sombría, y en su mente pudo contemplar las más terribles visiones inimaginables. El dolor era punzante, y un horrible grito perforaba sus oídos. El corazón se aceleró, y suplicó su muerte. Fue en ese momento cuando Nialitel Estela, la Señora de la Luz, acudió a su llamada. Con gran piedad, le concedió la dulce muerte, y así la vida se apagó en Veyla. El resto de sabios tuvieron la misma suerte. Todos ellos fallecieron a causa del ataque sombrío. Tras ésto, las Sombras permanecieron sobrevolando Sil'inam, pero sin volver a intervenir ante los mortales.

La noticia de la muerte de Veyla y los demás sabios llegó a Dos'inam, y los Estelima embarcaron allí para recuperar los cuerpos. Por el poder de la Iluminada, habían sido preservados, y así fueron recuperados. Una vez de vuelta en Sadoram, se realizó la ceremonia funeraria, y sus cuerpos fueron sepultados en el cementerio de la ciudad. Veyla descansó en Sadoram, y allí fue honrada como una de las más grandes sabias.

Veyla jamás sería olvidada, pues gracias a ella y a su grupo de sabios, se hicieron avances en los estudios de la Réplica del Pensilam y la exploración de las Cavernas Resplandecientes. Era un misterio el que las Sombras los hubieran considerado un objetivo a destruir, quizá temerosas de que descubrieran algún secreto que los ayudara a resistir el poder del Lugarteniente. Veyla Novana siempre sería recordada, y su legado permanecería en el mundo, y ayudaría a los sabios del futuro a continuar con las investigaciones.

Durante los sucesivos años, los Sin Nombre sobrevolaron Sil'inam, con un propósito desconocido. Estaban ansiosos por la corrupción del mundo, pero parecía que Niniran el Pestilente no estaba interesado en la Réplica del Pensilam. Se decía que tenía planes mucho más malvados y destructivos, y el dolor que causaría a los Estelima sería mucho mayor que con la corrupción del árbol. Su locura no conocía límites, y pronto los Estelima conocerían el verdadero significado del sufrimiento.

La Victoria de la Tierra

La conquista de Estel'inam había sido completada, pues los Corruptos lograron subyugar todas las ciudades del continente, y la sombra se esparció por las tierras. La amenaza de la Muerte Roja continuaba latente. Pero no toda la esperanza estaba perdida.

Con el paso de los años, una a una, todas las ciudades libres del gran continente sucumbieron bajo la corrupción. Con la caída de la Muralla de Nasam, los Estelima tuvieron que huir a Mal'inam. Sin embargo, los Corruptos los persiguieron, y lograron conquistar también ese continente. Los Estelima que lograron salvarse ahora se refugiaban en Dos'inam. Pero en los territorios corrompidos, aquellos que fueron esclavizados intentaron rebelarse. Fue en el país de Tiris'inam donde ocurrió la mayor rebelión de los tiempos antiguos, antes de que el gran mal azotara el mundo.

En la ciudad de Bladeram nació un hombre llamado Ristomin Malena, y llegaría a convertirse en unos de los héroes más grandes de la antigüedad. En este momento, Bladeram estaba bajo el poder de los Corruptos, y los Estelima que aún conservaban su juicio vivían esclavizados y maltratados por los enemigos. Muchos años tendrían que pasar antes de que sucediera la rebelión, e importantes eventos ocurrirían.

Ristomin creció con ansias de rebelión ya desde su infancia, y tuvo problemas con los niños corrompidos. Pero Ristomin siempre se impuso ante ellos, y parecía indomable, sin temor al miedo. En su juventud, conoció a una chica llamada Estanka Varkova, y ambos se enamoraron. Estanka era también una persona de fuerte carácter, que no se dejaba dominar por los enemigos. Juntos, Ristomin y Estanka, fueron pareja desde tan jóvenes, y siempre estarían juntos. Así, cuando llegaron a la adultez, ya se sentían lo suficientemente fuertes como para llevar a cabo la más grande de las acciones. Aunque Estanka tenía miedo de las represalias, Ristomin era temeroso, y debido a la confianza que se tenían mutuamente, Estanka lo siguió. De esta manera, comenzó la rebelión en Bladeram.

Ristomin y Estanka se dedicaron a convencer a más Estelima para seguirlos en la rebelión. Secretamente, plantaron la semilla del enfrentamiento en los corazones de sus compatriotas, animándolos a luchar contra los Corruptos, para así liberar la ciudad y que volviera a estar bajo el dominio de los seguidores de la Señora de la Luz. Ciertamente, Ristomin parecía inspirado por Nialitel Estela, pues los Estelima podían sentir el poder de la iluminación en él. El número de rebeldes creció considerablemente en poco tiempo, y cuando ya fueron muchos, la rebelión comenzó.

Los Estelima rebeldes comenzaron una guerra de guerrillas, en la que mataban a los Corruptos sin que éstos se dieran cuenta. Cuando los enemigos se percataron de los caídos, se volvieron violentos y comenzaron a atacar a los rebeldes. Entonces hubo batalla en la ciudad, pero los Estelima eran tan escurridizos, tan concentrados en su misión, y los Corruptos tan ciegos de furia, que éstos últimos fueron aplastados. El mismo Ristomin se enfrentó al señor Corrupto que gobernaba, y una vez éste encontró la muerte, la ciudad pudo ser recuperada. Los Corruptos que sobrevivieron fueron encarcelados, y ninguno logró abandonar la ciudad, pues las puertas de las murallas permanecieron cerradas. Los rebeldes liderados por Ristomin y Estanka habían conseguido reconquistar la ciudad de Bladeram.

Tras la reconquista de Bladeram, los Estelima celebraron la victoria. Hicieron

una ceremonia honorífica por los caídos en la batalla, y desearon que éstos hubieran sobrevivido para poder disfrutar del triunfo. Ristomin no pararía aquí, pues tras ésto, deseaba liberar el país de Tiris'inam al completo, aunque tardara décadas. Sabía que sería una tarea difícil, y la amenaza de Niniran el Pestilente sería el mayor de los obstáculos. Ristomin no se rendiría, pues deseaba ver el mundo libre una vez más.

Al poco tiempo tras recuperar Bladeram, Ristomin animó a los Estelima a seguirlo hasta Astracam, en el norte, para reconquistarla. Estanka tenía un mal presentimiento, pues sentía que en su marcha encontrarían al más grande de los enemigos. Una advertencia que creyó que era inspirada por la Iluminada, algo que Ristomin también sintió, pero que hizo caso omiso. En su mente, su objetivo estaba claro, y se enfrentaría al mismísimo Lugarteniente si fuera necesario. Finalmente, la decisión fue tomada, y el ejército de los Estelima marchó desde Bladeram hacia el norte, rumbo a Astracam. Debían reclamarla, y así la liberación de Tiris'inam continuaría.

El camino hasta Astracam desde Bladeram era largo, pero los Estelima estaban preparados para superar cualquier amenaza. En el sendero por las llanuras de la región de Darconava fueron embestidos numerosas veces por Corruptos, que intentaron desestabilizarlos y retrasar su marcha. Pero los Estelima contaban con Ristomin, inspirado por la gran Nialitel Estela, y fueron capaces de repeler todo ataque enemigo. Mas cuando ya habían recorrido la mitad de la distancia, se encontraron con alguien inusual, tan terrible, que el ejército de los Estelima se detuvo. Ristomin observó su figura, y supo quién era. Niniran el Pestilente se encontraba ante ellos.

«¿Quién se atreve a interponerse en mi misión de dominación?». Éstas fueron las palabras del Lugarteniente. «No hay nada ni nadie que pueda oponerse a la enfermedad». Los Estelima contemplaron al terrible enemigo, que les infundía gran temor, y muchos de ellos se prepararon para lo peor. Pensaban que los destruiría, allí y ahora, y jamás podrían escapar.

Hubo silencio por unos segundos, pero Ristomin, valeroso, dio unos pasos adelante. Estanka lo vio y temió por él, pues si se enfrentaba al Lugarteniente, ciertamente moriría. Pero Ristomin no conocía el miedo, y se dispuso a hablarle al enemigo del mundo, y dejar claro que no lo temía.

«Yo me opongo a ti y a tu gran mal». Ristomin contestó con bravura a su enemigo. «No perderemos la esperanza, no mientras la luz esté con nosotros». Ante estas palabras, el Lugarteniente guardó silencio, pero pronto éste fue quebrado por una carcajada desquiciada.

Los Estelima se aterrorizaron, pues pensaron que Ristomin iba a desencadenar la locura del Lugarteniente. Si éste desplegaba su poder ante ellos, podría destruirlos con la enfermedad en cuestión de minutos. Sin embargo, ésta no era la intención de Niniran. En verdad, él deseaba ver qué eran capaces de hacer los Estelima. Éste volvió a hablar, y su respuesta fue decisiva.

«Auguro que vuestro final será horrible». El Lugarteniente se pronunció. «Mi curiosidad es intensa, deseo ver de qué sois capaces antes que sucumbáis. No olvidéis ésto jamás. Si vivís, es porque así yo lo deseo». Ante estas últimas palabras, Niniran el Pestilente hizo una ligera reverencia, y tras ésto, su cuerpo se volvió sombra, y se marchó del lugar, sin esperar una última respuesta de Ristomin. Los Estelima siguieron la sombra del Lugarteniente con los ojos, atemorizados por sus posibles acciones. Pero éste se fue del lugar, y los Estelima quedaron allí, perplejos ante este desenlace.

Ristomin animó a los Estelima a continuar el viaje, y a tratar de olvidar las palabras del Lugarteniente. Pero muchos de ellos no las olvidaron. Ciertamente, Estanka no las olvidó, y fue muy cauta con ello. Aunque Ristomin era el más valiente, siempre tuvo a Estanka para recordarle que en ocasiones era necesario pensar las acciones para evitar males mayores. El ejército de los Estelima continuó su camino hacia la ciudad de Astracam, y al fin llegaron a ver la ciudad en la lejanía.

Los Corruptos de Astracam vieron a los Estelima desde las murallas, y se prepararon para el ataque. Cuando los Estelima llegaron, pronto la batalla comenzó. El cielo estaba nublado en el crepúsculo, y las Sombras deambulaban sobre la ciudad, vigilantes de los acontecimientos que se estaban sucediendo. Cruenta fue la batalla, pero la inspiración de los Estelima sobrepasó la maldad de los Corruptos, hasta que finalmente, la ciudad de Astracam acabó siendo reconquistada. Muchos de los enemigos huyeron de allí, hacia el este, rumbo a Circastam, al otro lado del río Sena. Muchos otros acabaron encerrados en las prisiones de Astracam, e interrogados por los Estelima para saber más acerca de los planes de los Corruptos. De esta manera fue como Ristomin lideró la reconquista de Astracam. La liberación de Tiris'inam continuaba.

Pasaría un tiempo antes de que los Estelima continuaran en su misión de reclamar el país. Debían descansar, pues habían puesto muchos esfuerzos recientemente. La rebelión en Bladeram, la marcha hacia Astracam, y después la batalla en esa ciudad, habían consumido sus fuerzas. No estaban preparados para otra lucha. Por lo tanto, decidieron descansar y ayudar a los Estelima que habían sido liberados en Astracam, y también reconstruir la ciudad.

Ristomin y Estanka hicieron gran labor en Astracam, y en los siguientes meses, la ciudad pudo liberarse de su sombrío pasado. El tiempo transcurrió sin mayor amenaza, y los Estelima parecieron olvidar el encuentro que tuvieron con el Lugarteniente en las llanuras. Cuando se sintieron listos, Ristomin volvió a llamar a los soldados, y finalmente decidieron marchar rumbo a Circastam, la última ciudad subyugada del país. Una vez consiguieran reclamarla, habrían logrado su cometido.

Los Estelima marcharon hacia el este, decididos con su misión. Por el camino no encontraron obstáculos, y pronto llegaron a las orillas del río Sena, que actuaba como frontera entre las regiones de Darconava y Sorcanava. Desde sus aguas, en la lejanía, pudieron observar la ciudad de Circastam. Se dieron cuenta de que una sombra cubría la ciudad, y cuando llegaron a las proximidades, supieron que algo terrible estaba ocurriendo tras sus muros.

Observaron a personas siendo expulsadas del interior, cubiertas de sangre, y así se dieron cuenta de que la ciudad estaba infectada por la Muerte Roja. Aquellos que abandonaban el lugar, pronto caían al suelo, y allí quedaban, arrojando sangre, hasta que la muerte les llegaba. Los Estelima no se acercaron más, y permanecieron lejos de los infectados. No podían llevar a cabo la reconquista en ese momento. No debían arriesgarse a que ningún miembro del ejército se infectara, pues la enfermedad se expandiría rápidamente entre ellos, y los destruiría. Lo único que podían hacer era esperar. Con gran tristeza, levantaron un campamento cerca de las aguas del río Sena, y allí dejaron pasar el tiempo, observando los movimientos de las gentes de Circastam, hasta poder ver alguna señal de que la enfermedad había terminado. Mucho tiempo duró la espera, más de un año. El día llegó en el que se dieron cuenta de que parecía que la enfermedad había cesado, y así finalmente se prepararon para llevar a cabo la reconquista. Esperaban que fuera una tarea sencilla, debido a la debilidad de la ciudad.

El ejército de los Estelima liderados por Ristomin llegó hasta Circastam, y no encontraron oposición. Estanka tenía un mal presentimiento, pero Ristomin continuó animando a los demás para reclamar la ciudad. Pronto las puertas de las murallas fueron destruidas, y el ejército penetró en el interior. Había cadáveres esparcidos por las calles sanguinolentas, y pocos Corruptos se atrevieron a luchar contra los Estelima. Ristomin consideró esta ciudad como reclamada, y ordenó que recogieran a los muertos con extremo cuidado y los incineraran en piras. Llorarían a los pobres civiles muertos cuando los fuegos estuvieran ardiendo.

Fue una tarea ardua, pues debían ser muy cautos para no infectarse con la enfermedad. Era muy peligroso, pero debían limpiar las calles si querían que la ciudad volviera a ser habitable. Las piras fueron levantadas, y pronto el fuego se alzó hacia el cielo. Los cadáveres de los muertos se incineraron, y mientras las llamas ardían, una sombra se presentó en aquel lugar. Los Estelima la vieron y se aterrorizaron, y de todos ellos, fue Estanka quien más miedo sintió, pues se dio cuenta de que su premonición iba a cumplirse. Ristomin observó cómo la sombra se personificaba en un ser, y todos se dieron cuenta de quién estaba ante ellos. Niniran el Propagador de Enfermedades había llegado a la ciudad.

«Recordad, si vivís es porque yo así lo deseo». El Lugarteniente habló, dirigiéndose a los Estelima. «Y ahora lo que deseo es que sufráis». Tras estas palabras, insectos comenzaron a hacer su aparición, y el ejército se percató de que su perdición había llegado. La risa psicótica del Pestilente se escuchó como un eco en la distancia, antes de que desapareciera del lugar. Los insectos se esparcieron por la ciudad, y comenzaron a infectar a los soldados con la enfermedad.

Ristomin sintió el miedo por primera vez, y quedó paralizado. Estanka comenzó a llamarlo a gritos, indicándole que debían abandonar la ciudad. Los Estelima se dispersaron, dispuestos a huir del lugar. Ristomin recobró la conciencia con la llamada de Estanka, y así comenzaron a gritar que debían retirarse. Muchos soldados fueron infectados por la Muerte Roja, y las calles volvieron a llenarse de sangre. A pesar de ésto, la mayoría de los Estelima lograron huir, y entre ellos se encontraban Ristomin y Estanka, que consiguieron salir vivos. Los insectos no salieron de Circastam, y allí quedaron, protegiendo la devastada ciudad, que una vez más, se encontraba bajo el poder del Lugarteniente.

Los Estelima no tenían otra opción. Debían alejarse de Circastam, por lo que regresaron de nuevo a Astracam, donde se recuperarían. Este hecho había dejado una gran herida en Ristomin, pues se sentía culpable de las muertes que acontecieron allí. Estanka intentaba consolarlo, pero le llevaría tiempo a Ristomin poder superar este evento. El ejército llegó a Astracam, y allí permaneció, sin pensar en volver a ir a Circastam en largo tiempo.

Rumores corrieron que manifestaban que Niniran el Pestilente había regresado a la Fortaleza de Niniram, allá en el Bosque de Sidin, en el lejano noroeste. Con el paso del tiempo, la ciudad de Circastam volvió a poblarse de Corruptos. Los insectos se desvanecieron, y los enemigos volvieron a dominar ese lugar. Pasarían unos años hasta que los Estelima decidieran volver a intentar reclamar Circastam.

Un tiempo después, cuando ya se habían recuperado, Ristomin volvió a animar a los militares a llevar a cabo una ofensiva contra Circastam, y expulsar a los Corruptos de allí. Muchos de ellos tenían miedo, pero otros muchos deseaban ver Tiris'inam reclamada por los Estelima. Una vez más, el ejército se reunió, y Ristomin y Estanka

marcharon a la vanguardia, liderando a las tropas. Sin embargo, en esta ocasión, los Corruptos de Circastam estaban preparados, y no les dejarían penetrar en el interior de la ciudad.

El ejército de los Estelima llegó hasta las aguas del río Sena, y allí, al otro lado, se encontraba un inmenso ejército de Corruptos. Ristomin se dio cuenta de que esta vez, llegar hasta Circastam no ocurriría de inmediato. Hubo batalla allá en el río Sena, y concluyó con la retirada de los Estelima. Éste fue el comienzo de la que se conocería como la Guerra del Río Sena, que duraría muchos años. Los Corruptos eran fieros, y el cauce del río actuaba como una frontera entre ambas regiones. Los Estelima tuvieron que hacer frente a este desafío, y no pudieron llegar a Circastam. La guerra culminó con una nueva represalia venida desde la lejanía, ordenada por el temible Lugarteniente.

Una vez más, una plaga de insectos nacida de las aguas del río se alzó, y transmitió la enfermedad a los Estelima y a los Corruptos por igual. Desde su oscura fortaleza, el Lugarteniente se congratulaba por sus actos, y se complacía al ver tanto a sus enemigos como a sus siervos sufrir lo insufrible. La guerra concluyó con esta plaga, pues los Corruptos se retiraron a Circastam, y los Estelima regresaron a Astracam. Tras este evento, los Estelima estaban muy desgastados, y pasaría mucho tiempo antes de que volvieran a intentar una ofensiva. En este momento, perdieron la motivación de reunificar Tiris'inam, y tan solo deseaban poder tener una vida tranquila.

Ristomin y Estanka vivieron en Astracam, y allí pudieron tener una vida normal. La mente de Ristomin aún continuaba pensando en la liberación del país, pero no podía hacer nada más por el momento. Durante un tiempo, intentó vivir feliz en esa paz vigilante. Juntos tuvieron una hija allí en Astracam, a la que dieron el nombre de Untelia. Y tal fue el amor que Ristomin sintió por su familia, que tomó una seria decisión. Le dijo a su querida Estanka que regresara a Bladeram, y que con ella llevara a su hija Untelia, para que estuvieran a salvo, lejos del mal de Circastam. Estanka no deseaba separarse de Ristomin, pero debía velar por la seguridad de su hija, por lo que finalmente aceptó.

No solo Estanka regresaría a Bladeram, sino que otros Estelima también desearon volver y alejarse del peligro. Se formó una compañía que volvería a Bladeram, escoltados por soldados, pues los Corruptos podrían estar al acecho. Ristomin se despidió de su familia, y vio a la partida marchar desde Astracam rumbo al sur. Él se quedaría en las proximidades, observando si avanzadas de Corruptos se movían desde Circastam para destruir a los Estelima.

La decisión de Ristomin fue acertada, pues fue capaz de ver desde la lejanía cómo tropas de los Corruptos marchaban en dirección hacia el suroeste, con intención de interceptar a los civiles. Ristomin llamó a la caballería de Astracam, y juntos cabalgaron para presentar batalla a los Corruptos. Cuando llegaron, hubo una batalla entre ellos. Los jinetes de ambos bandos lucharon con fiereza, y los Estelima liderados por Ristomin acabaron siendo los victoriosos. La escaramuza concluyó como una advertencia a los Corruptos, que no debían marchar hacia el sur. De esta manera, los Estelima llegaron a salvo a Bladeram, y allá permanecieron. Los militares que los escoltaron se quedaron también allí, y así vivieron en paz. Ristomin y los demás jinetes volvieron a Astracam, y sintieron que el próximo ataque que debían llevar a cabo llegaría próximamente. Ahora que los Estelima parecían haberse recuperado, era el momento de volver a intentar la reconquista de Circastam.

Ristomin volvió a reunir al ejército de los Estelima, las tropas que

permanecieron en Astracam, y decidieron marchar de nuevo hacia Circastam. Pronto llegaron a las orillas del río Sena, y se percataron de que una vez más, los Corruptos se encontraban al otro lado, listos para presentar batalla. Así ocurrió la Segunda Guerra del Río Sena, que se mantuvo durante años. En esta ocasión, el Lugarteniente no envió ninguna plaga, y durante ese tiempo, Ristomin tuvo tiempo de regresar a Bladeram en numerosas ocasiones para ver a su familia, al igual que muchos otros soldados. Finalmente, tras largo tiempo, los Estelima y los Corruptos se enfrentaron en una batalla decisiva, que culminó que la derrota de los enemigos y su expulsión de las proximidades del río Sena. Los Corruptos se retiraron y se replegaron hacia Circastam, y así esa guerra terminó, y los Estelima fueron los victoriosos.

El ejército de los Estelima cruzó el río Sena, liderado por Ristomin, que brillaba con una luz venida de Nialitel Estela. Triunfantes, llegaron ante las puertas de Circastam. En los campos a las afueras de la ciudad se levantó un campamento, y pronto comenzaría el asedio para la reconquista. Los Corruptos estaban agotados y debilitados, y aunque pasó un tiempo antes de la batalla final, no pudieron recuperarse lo suficiente. Finalmente, los Estelima asediaron la ciudad y consiguieron su tan ansiada victoria.

Ristomin lideró con gran poder el asedio de Circastam. Las puertas se destruyeron, y los Estelima penetraron los muros. Aunque los Corruptos eran fieros, no eran rival para el poder que emanaba de los seguidores de la Señora de la Luz. Muchos de los enemigos intentaron huir hacia el norte, pero la mayoría acabaron muertos o encarcelados, pues tal había sido el sufrimiento que habían pasado los Estelima, que poca era la piedad que les tuvieron. Finalmente, la ciudad de Circastam acabó siendo reconquistada, y con ésto, el país de Tiris'inam fue reunificado.

Tras este acontecimiento, todos estos eventos desde la rebelión en Bladeram, pasando por la recuperación de Astracam, y ahora la reconquista de Circastam, se conocieron como la Victoria de Tiris'inam, pues fue la primera gran victoria que los Estelima llevaron a cabo tras la caída de Estel'inam bajo el poder del Lugarteniente. Y con este evento, la mentalidad de los Estelima cambió, y comenzaron a tener esperanza en que podrían hacer frente al enemigo, pues de su lado tenían a Nialitel Estela. De esta manera comenzó la Época Lumínica de la historia. El país central del continente había sido liberado, y aunque había Corruptos esparcidos por las tierras, los Estelima confiaban en que serían repelidos. Tras la reconquista, se dedicaron a ayudar con la reconstrucción de Circastam. Pero pronto, Ristomin deseó volver a ver a su familia, por lo que se dispuso a regresar a Bladeram, junto con otros militares que también deseaban volver a su hogar.

La partida liderada por Ristomin marchó desde Circastam rumbo a Bladeram, montados en caballos. Cruzaron el río Sena, y pronto llegaron a las llanuras de Darconava. Allí en la explanada, se percataron de la oscuridad del cielo. Ristomin solo pensaba en llegar hasta Bladeram y volver a ver a su familia, y fueron los demás militares quienes comenzaron a temer las nubes negras que se encontraban sobre ellos. Llamaron la atención de Ristomin, quien también alzó la mirada para contemplar la humareda. En ese momento fue como se dio cuenta de qué no era a causa del tiempo atmosférico, sino que el mal se encontraba sobre ellos. Los Sin Nombre los vigilaban.

De repente, la humareda sombría descendió hacia los Estelima, y los militares contemplaron cómo Ristomin caía del caballo y comenzaba a retorcerse y a gritar de dolor. Las Sombras habían penetrado su mente, y le estaban causando el más terrible de los sufrimientos con las oscuras pesadillas. Una voz sombría perforaba sus oídos, pues

en realidad, los mismísimos Señores del Fin habían acudido para causarle la mayor de las torturas. Ristomin trató de resistir, pensando en su familia. No podía morir, debía volver a ver a su querida Estanka y a su hija Untelia. Pero el poder de las Sombras era inmenso, y estaban muy cerca de doblegar su voluntad. Le prometían que si se corrompía, se salvaría, y volvería a ver a su familia. Ristomin batalló con su conciencia, pues jamás sería un siervo del mal, pero no quería morir. Así fue como Nialitel Estela, la Señora de la Luz, tuvo que intervenir. En su mente sonó su dulce voz, explicándole que no había salvación posible. Los Señores del Fin eran demasiado poderosos, y si se corrompía, quizá vería a su familia en vida, pero una vez muerto, sus caminos se separarían para siempre. De esta manera, Ristomin, con todo el dolor de su corazón, aceptó las palabras de la Iluminada, y ésta, con gran piedad, le concedió la dulce muerte para aliviar su sufrimiento. Ristomin sucumbió, y su vida se desvaneció.

Los Estelima que acompañaban a Ristomin observaron cómo la humareda sombría se marchaba del lugar, y entonces se percataron de que su compañero había fallecido. Lloraron su pérdida con gran pesar, y resolvieron transportar su cuerpo hasta Bladeram, donde se realizaría una ceremonia honorífica.

Cuando llegaron, los Estelima de la ciudad les dieron la bienvenida, y pronto la noticia de la muerte de Ristomin se expandió por las calles. Estanka supo de ello, y acudió rápidamente hacia el lugar donde depositaron el cadáver de su amado. En este entonces, su hija Untelia era aún una niña, pero ya era consciente de la muerte, y también sintió dolor por la caída de su padre. Estanka lloró ante el cuerpo sin vida de su amado, que fue dispuesto en un sepulcro.

Pronto, los Estelima se reunieron en la plaza mayor para dar su último adiós al gran héroe que tanto había hecho por ellos. Recordaron las hazañas de Ristomin en las tierras de Tiris'inam, y cómo con su incansable esfuerzo había logrado reclamar todo el país. Tras el funeral, su sepulcro fue trasladado al cementerio de Bladeram, y allí descansaría por siempre, como uno de los hombres más valientes y poderosos que el mundo jamás hubiera conocido.

La muerte de Ristomin había sido la venganza del Lugarteniente por haberlo desafiado. Cuando Niniran el Pestilente supo sobre la reconquista de Circastam, sintió una mezcla de diversión y furia, y resolvió pedirle a las Sombras que torturaran a Ristomin e intentaran corromperlo, como burla hacia los Estelima. No le importaba el desenlace, pues si moría, quedaría como una advertencia de que cualquiera podría ser víctima de su poder. El Lugarteniente se vengó del héroe, y aunque los Estelima lo temieron por este hecho, no lo hicieron tanto como él esperaba. Pues la inspiración que Ristomin les infundía era más grande que el miedo.

Ristomin siempre sería recordado en el mundo como uno de los más grandes heróes de todos los tiempos. Su poder fue tal que jamás se dio por vencido en su tarea de liberar Tiris'inam. Tras muchos años de esfuerzos, finalmente logró su cometido, y así los Estelima pudieron conseguir su tan ansiada libertad. El legado de este héroe continuaría, y muchos serían los que se inspirarían por sus triunfos. Ristomin Malena permanecería en la memoria, y sus victorias fueron la muestra de que con valentía y esfuerzo, todo podía conseguirse. Por siempre descansaría en el corazón de todos los que lo amaron, y brillaría en el firmamento entre las estrellas.

Libro VII

Helcarenta

Las Baladas de Helrriard

Los Helimard de Helrriard

La Fundación de los Helimard

La Primera Edad, también llamada como la Edad de las Epopeyas Gloriosas, fue el primer gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

Según contaba la tradición, los Helimard surgieron de las rocas esparcidas por Minhierr Helcar.

Los Helimard se hicieron conocer como los Lugartenientes de las Energías, aunque tras la Ruina pasaron a conocerse como los Lugartenientes de lo Devastado. Eran muy fuertes físicamente y podían realizar ejercicios que ninguna otra cultura sería capaz de hacer realidad. Su actitud bélica y tendencia a acumular poder era algo destacable en ellos tanto para los logros como los fracasos. En los tiempos en que agradecieron a Minhierr su creación, también le crearon un himno conocido como el Canto a Minhierr en Lengua Helicar, el idioma de los Helimard. Su símbolo era la Espiral de Energía.

Desarrollaron su idioma, el Helicar, junto a su áspero alfabeto, un idioma poderoso y fuerte como sus hablantes. En la época dorada de su existencia fueron gobernados por un patriarcado monárquico basado en la ley del más fuerte tanto física como mentalmente, por lo que el rey era muy inteligente, con amplios castillos ornamentados con todo lujo para ellos y para el pueblo. Pero tras la Ruina de Helrriard, el poder pasó a manos de los servidores de Minhierr Helcar. El arte pasó a estar al servicio de los poderosos militares corruptos, mientras que la población civil era vigilada. Durante la guerra ocurrieron atrocidades, asesinatos y persecuciones, pero los verdaderos Helimard jamás perdieron su visión filosófica y moral del mundo, y lucharían para conseguir su libertad hasta cualquier final. Y si había de ser su final, crearían un final que permanecería en las memorias del tiempo.

Los Helimard nombraron los astros que acompañaban al mundo de Helrriard. La estrella fue llamada Ternar, y la luna que orbitaba el mundo se llamó Maner. El Mundo de las Energías tenía una única estación, el otoño, y su año duraba ciento treinta y dos días.

Con el paso del tiempo comenzaron a fundarse las ciudades. La ciudad más antigua, siendo aquí el lugar donde se decía que los Helimard surgieron por primera vez, fue la ciudad de Terramar, que acabó devastada por la Ruina. Al comienzo, los Helimard se movieron hacia el norte, sentando por allí sus primeros asentamientos, y luego hacia las demás direcciones. Fue por ésto por lo que las primeras ciudades en ser fundadas fueron las del norte del mundo, siendo Carnimar, Ostemar, Nortamar y Cronimar las siguientes. La población continuó hacia el oeste, y se fundaron las ciudades de Surtamar y Bestemar. Entonces, la civilización viajó hacia el sur de nuevo, fundándose las ciudades de Disenmar y Rodemar, y ya tras la Ruina, se fundó la ciudad de Erdenmar,

siendo la última gran ciudad fundada en el mundo. Tiempo más tarde, se fundaría en Durramard la ciudad fortaleza de Durtamar, largamente abandonada. Pero la población no solo vivía en las ciudades, ya que alrededor de éstas había pequeñas poblaciones donde las personas se asentaron.

El Mundo de Helrriard

Los territorios de los países se dieron de acuerdo a la geografía y a las costumbres étnicas. Poco a poco, las tierras se dividieron, y éstas a su vez se dividieron en provincias. Se establecieron las capitales, y los Helimard las nombraron a todas, y no solo a estas tierras, sino también a los mares, lagos, ríos y montañas.

La tierra de Arramard era la más antigua. Estaba dividida en dos regiones. En el norte se encontraba la región de Mirnatal, bordeada por las Montañas de Tarrarco, y en el sur, por las Montañas de Herrarco. Su núcleo era la ciudad de Nortamar. Al sur se encontraba la región de Darnatal, donde se situaban las ciudades de Ostemar, Carnimar y Cronimar. El Bosque de Tarharr se hallaba en el centro, entre esta región y la occidental. Era una tierra con tradición heroica y melancólica, y en tiempos de gloria, Minhierr fue honrado. La festividad típica consistía en cacerías en Tarharr, viajes a las montañas y reuniones de héroes.

En el oeste se encontraba la tierra de Serramard. Su región era llamada Sermatal, y poseía los asentamientos de Bestemar y Surtamar. Las Montañas de Tarrarco se mostraban imponentes en el norte, mientras que en el sur estaban las Montañas de Herrurco. El inmenso Bosque de Sarharr se hallaba en el oeste, y el río Vaner lo cruzaba. Era una tierra con tradición natural. Su festividad típica consistía en acampadas en Sarharr y cacerías en Tarharr.

En el sur surgió la tierra de Morramard. Tenía dos regiones. Al oeste se encontraba la región de Norgatal, y fue la región en la que los supervivientes de la Guerra de los Tres Días se refugiaron, pues allí construyeron el oculto asentamiento de Erdenmar. El mayor río del planeta nacía en las Montañas de Morrarco, en el oeste, y desembocaba en la costa sureste, en el mar. Este río era conocido como río Riner. En el sur de Morramard se hallaba el Bosque de Marharr, y en las proximidades se situaba la ciudad de Rodemar, cerca de las montañas. Al este se encontraba la región de Morgatal, cuyo núcleo era Disenmar, al sur. Era una tierra de tradición heroica y exploradora. La festividad típica consistía en caminatas a lo largo del río Riner y viajes a las montañas cerca de Rodemar, o al Lago Herrum en el norte.

La tierra de Herramard apenas era recordada en los tiempos de esplendor tras la Ruina. Era una tierra extremadamente fértil. Presidida por el Lago Herrum, en este lugar era donde se encontraba la Réplica del Prensar. Estaba rodeada por las Montañas de Herrurco y las Montañas de Herrarco. La ciudad de Terramar era la más gloriosa del mundo. Tras la Ruina, la tierra quedó devastada y tan solo permanecía como un desierto de roca. Las ruinas de Terramar permanecerían tan solo como un recuerdo de antaño. La región rodeada por montañas se conocía con el nombre de Kurgotal, mientras que la región que formaba un paso hacia el sur en el este se llamaba Turgotal. Tras la Ruina, los Sin Nombre poblarían esta tierra, y nunca jamás podría recuperar su antigua gloria.

En el sureste también se encontraba una tierra inhóspita para el asentamiento. La tierra de Durramard era un territorio con pantanos muertos, donde la vida era difícil por la forma del terreno. Su región era llamada Nurgotal, y estaba rodeada en el este por

las Montañas de Durrarco. Aquí se construyó la ciudad fortaleza de Durtamar, usada por unos y otros en momentos de necesidad, pero largamente abandonada. En las putrefactas aguas descansarían cadáveres de tiempos pasados.

También se le puso nombre al océano, llamándose Tarrumar. Tiempo después serían descubiertas la Isla de Toramal, la Isla de Astamal, y la Isla de Dascamal. Y tras estos descubrimientos, el mapa de Helrriard quedaría finalizado.

La Cultura de los Helimard

La cultura de los Helimard se desarrolló junto a la sociedad, la familia, los enterramientos, las tradiciones, las festividades, el pensamiento, y demás.

Cada tierra era gobernada por un Rey y una Reina, y en cada tierra había una capital principal, que era donde se reunían con los Nobles y Condes en caso de necesidad. Los militares eran respetados enormemente debido a que eran necesarios para la supervivencia, especialmente tras la Ruina, y sus rangos eran líder, capitán, ejecutor, portaestandarte, escudero, guerrero y arquero. Los artistas y estudiosos, comerciantes y trabajadores eran los últimos escalones de la sociedad. Con respecto a la familia, todos solían inclinarse a la guerra y la caza. La educación era llevada a cabo por los estudiosos. Sobre sus costumbres funerarias, había necrópolis con túmulos, y también incineraciones. La moneda oficial del mundo era llamada Hemrin. La justicia era durísima en Helrriard, existiendo la pena de muerte, siendo bastante usual tras la Ruina, siendo las amenazas de muerte algo muy oído en este mundo. Las penas iban desde la prisión hasta el exilio y la ejecución.

La historia de Helrriard en la Primera Edad se dividiría en tres épocas, que también se aplicaban para los periodos artísticos. Estas épocas serían la dorada, la oscura y la heroica. Las manifestaciones artísticas más desarrolladas eran la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y joyería.

Dentro de las representaciones artísticas, destacaba la variada iconografía, en especial las representaciones de animales distintivos. Entre lo que era usualmente representado se encontraba Minhierr Helcar, guerreros, obras ecuestres, estudiosos, marineros, aventureros, y representaciones heroicas. Las representaciones de animales eran distintivas de cada ciudad.

El León era el animal representativo de Nortamar. El Zorro lo era de Ostemar. La Pantera lo era de Carnimar. El Cocodrilo lo era de Cronimar. El Lagarto lo era de Bestemar. El Simio lo era de Surtamar. La Serpiente lo era de Disenmar. El Caimán lo era de Rodemar. Y finalmente, el Halcón lo era de Erdenmar.

De esta manera, la cultura de los Helimard se desarrolló y prosperó. En los siguientes años tendrían que enfrentarse a un gran mal, y luchar contra él por la supervivencia de su civilización y de su propio planeta. Muchos serían los héroes que surgirían en las diferentes ciudades, y la Historia de la Edad de las Epopeyas Grandiosas quedaría para siempre en la memoria de los Helimard, hasta el fin de los días.

La Devastación

La Ruina del Mundo

La historia de Helrriard fue trágica, pero ante tanta oscuridad, siempre sería posible encontrar algo de luz en los lugares más inesperados. La historia de este héroe era muy vieja, y todos los Helimard que siguieron el buen camino recordaron y reconocieron a su gran líder, su gran salvador, aquel que dio los primeros pasos para la supervivencia y para la reconquista. Largo fue su camino, larga su leyenda, pero siempre fue recordado en los anales de Helrriard. Los bardos cantaron sus hazañas durante largo tiempo, y los maestros las enseñaban a los aprendices, pues sin él, la historia de Helrriard hubiera tenido otro rumbo, y probablemente, los Helimard se hubieran extinguido. Pero el corazón de los Helimard fue fuerte y poderoso, y cuando se sentían amenazados, luchaban hasta la muerte si era necesario. Y necesario fue muchas veces. Pero los Helimard no se extinguieron.

Eldamar Norrar nació en Carnimar, en Arramard, en el norte de Helrriard, cerca del Bosque de Tarharr. En aquel tiempo, la Ruina aún no había llegado. Era una época de prosperidad y abundancia. La Época Dorada de Helrriard disfrutaba de hermosas construcciones, y de una gran calidad de vida. Hijo de agricultores, su mayor afición eran las cacerías en los bosques. Durante su infancia, fue con su compañía en multitud de ocasiones al Bosque de Tarharr. Era un joven hábil con el arco y ágil con la espada, incluso a corta edad. Un hombre llamado Narmor Maeverr, padre de Darmor, uno de los compañeros, los acompañaba en sus largas travesías, y era él quien cazaba los animales que luego cocinaban y comían en el propio bosque, normalmente un ciervo o un jabalí.

A los jóvenes les encantaban las historias de Narmor. Siempre tenía cosas nuevas que contar, ya que pasaba sus días en los bosques y viajando a lejanas tierras más allá de Arramard. Tierras que los jóvenes desconocían por completo, debido a que nunca habían ido más allá de su país. Era un sueño que tenían y que esperaban poder cumplir algún día. Eldamar era muy soñador, pero siendo sus padres agricultores, sería muy difícil para él dejar su hogar. Solían pasar la noche en el bosque, charlando alrededor de una fogata, y acampando hasta el amanecer.

La Época Dorada de los Helimard estuvo marcada por un gran bienestar y un gran crecimiento en su modo de vida. Eran seres relativamente pacíficos, aunque fuertes y orgullosos en carácter. Grandes monumentos fueron levantados. Uno muy notable y que ganó la admiración de muchos de los Helimard fue el Castillo Dorado, para el rey Marenar II Catarr de Arramard. La monarquía de Helrriard no era por sucesión, a no ser que el descendiente tuviera vocación. Los reyes siempre habían sido líderes fuertes y firmes con claros propósitos en la prosperidad de su pueblo. Cuando el descendiente no quería ser rey, normalmente un familiar estaba dispuesto, pero si ésto fallaba, el rey era elegido por la población. El Castillo Dorado de Marenar II de Arramard era una

fortaleza inmensa, de puertas tan altas como árboles. Sus altas murallas parecían impenetrables e imposibles de destruir. Su torre más alta, la llamada Torre de la Energía, era un observatorio, y a través de esa torre se decía que todo Helrriard podía ser visto, pero no solo todo el mundo, sino que además, los demás planetas de Alentë se podían observar con gran precisión, aunque como diminutas esferas en la lejanía. El Castillo Dorado se encontraba en Nortamar, en la región de Mirnatal, en Arramard. Las esculturas de los Helimard solían representar a figuras importantes, pero también a animales, como las panteras. La Gran Pantera Negra del centro de Carnimar era una obra muy admirada. Representaba una pantera en el acto de saltar para atacar a su presa, teniendo la boca abierta en actitud de furia. Carnimar era una ciudad santuario en honor a las costumbres de los Helimard y a la adoración del Legendario, el ente creador de Helrriard.

En una de las salidas al Bosque, Eldamar sufrió una terrible experiencia, pero eso no le impidió regresar. Era una excursión tradicional, con Narmor. Eldamar se encontraba junto a sus compañeros en el campamento, y Narmor había salido a buscar comida. Entonces, Eldamar decidió dar un paseo solo por las cercanías.

Eldamar caminó, y se adentró en el bosque, aunque no muy lejos. En la distancia veía la fogata, que les daba calor a sus compañeros. Tan solo quería pensar en soledad, acerca de cómo idolatraba a Narmor, y cómo deseaba ser como él. Quería ir más allá de lo que los viejos mapas le habían enseñado. Pero algo interrumpió sus pensamientos, pues escuchó un ruido en la hierba, cerca de él, y se acercó cuidadosamente. Cuando se acercó, vio algo horrible.

Era una pantera enorme, y se estaba dando un festín. Había matado a un ciervo y se lo estaba comiendo bestialmente, arrancándole la carne y despedazándolo de una manera tan sanguinaria que la sangre de Eldamar se congeló, y se quedó paralizado. Si la pantera lo veía, correría la misma suerte que el ciervo. Pero dicho animal no necesitaba verlo. Con olerlo era suficiente. La pantera dejó de comerse al ciervo, y la escena se quedó en un completo silencio. La noche había caído, y Eldamar apenas veía. Entonces, la pantera se abalanzó sobre él, intentando morderle en el cuello. Eldamar tuvo que hacer fuerza en el pecho del animal para que éste no lo alcanzara, pero empezó a arañarle con sus garras. La pantera era tan grande como el propio Eldamar. No le quedó otra opción. En medio de aquel caos y de aquel dolor, sacó su espada con la mano derecha y la hundió en el pecho del hambriento animal. La pantera soltó un rugido de dolor, y dejó de arañarle y de intentar morderle, y sus fuerzas se apagaron. La pantera murió, y Eldamar, se quedó paralizado, allí en el suelo, sin poder moverse por el terror. Escuchó gritos y pasos cada vez más cerca de él. Al parecer, tanto sus compañeros como Narmor habían escuchado los ruidos de la lucha. En cuanto Narmor vio a Eldamar, se arrodilló, apartó el cadáver del animal, y empezó a tocarle rápidamente para comprobar sus heridas.

Narmor, asustado, comenzó a preguntarle a Eldamar sobre sus heridas, pero aunque éste no estaba gravemente herido físicamente, sí que lo estaba emocionalmente, pues había matado por primera vez. Narmor abrazó a Eldamar para que entrara en calor, y tan pronto como su hijo Darmor y uno de los compañeros llegaron con las vendas, empezó a curar a Eldamar. Utilizó plantas medicinales para ello. Pronto dejó de sangrar, y Narmor se lo llevó en brazos al campamento. Tenían que pasar ahí la noche, ya que era peligroso cruzar el bosque en la oscuridad. Nunca en los años que llevaban acampando habían tenido una experiencia similar.

Eldamar pasó varias semanas sin querer hablar con nadie, sin querer volver al bosque. Mientras tanto, sus heridas, tanto físicas como emocionales, se cerraban. Había sido atacado por una fiera. Había visto cómo la fiera descuartizaba a su presa. Y lo peor de todo era que había matado por primera vez. Se sentía fatal por eso. Ahora ya no quería ser como Narmor. No podía entender cómo los guerreros mataban tanto y no sentían ningún remordimiento. Él solo podía pensar en qué otra cosa podría haber hecho para dejar viva a aquella pantera. En realidad, no podía haber hecho nada. Era su vida o la de ella. La pantera lo atacó, y él solo se defendió. Debió de haber sido una acción equivocada para aquel animal. Atacar a la presa equivocada, y por un solo error, morir para siempre. Todos merecían una segunda oportunidad, pero esa pantera no la tuvo. A pesar de que sabía que había hecho lo que tenía que hacer para salvarse, se sentía muy mal.

Un día, Darmor, hijo de Narmor, acudió a su casa. Al parecer, quería hablar con él, preguntar cómo estaba. Tanto él como los demás habían intentado hablar con Eldamar en las pasadas semanas, pero él no quería hablar con nadie. Esta vez fue diferente.

«Matar no es algo placentero, Darmor».

Poco a poco, Eldamar se fue recuperando de su infortunio, y reanudó sus relaciones. Tuvo una idea, que se prolongaría durante mucho tiempo. Citó a sus compañeros en la estatua de la Pantera, y allí, se pronunció.

«Quiero proponeros algo, es importante para mí. Llevamos mucho tiempo saliendo al bosque, y nuestro plan es seguir haciéndolo siempre. Hay muchos grupos Helimard, algunos más pacíficos que otros con la naturaleza. Mi accidente con la pantera ha despertado en mí algo que desconocía. Quiero proponeros, aquí y ahora, mis compañeros, unirnos. Seremos la compañía más joven de todo Helrriard. Nuestra única regla es el respeto a todos los seres vivos. Aquí, ninguno matará, excepto en defensa o para comer si es necesario. Cazar seres vivientes no es una hazaña, como otros la ven. Yo me niego a seguir sus pasos. ¡Que nuestra compañía expanda la vida de Helrriard, y no la destruya!».

Así fue como se formó el grupo de los Fuertes. Pues alguien fuerte de mente y cuerpo no era aquel que sabía cuándo matar, sino aquel que sabía cuándo no matar. Si veían a alguien asesinando a un animal a su vista, se verían obligados a intervenir.

Pasaron los años, y Eldamar creció. El tiempo pasó intensamente, y obtuvo mayor conocimiento. Aprendió el oficio de herrero, y así pudo forjar armaduras, armas, joyas y utensilios. Su aspecto también había cambiado. Ahora era un adulto fuerte, con cabellos largos sobre los hombros y poblada barba.

No todo era fácil en su viaje hacia el respeto a la naturaleza, puesto que, ya no solo por todo Helrriard, sino en la ciudad de Ostemar, había una compañía que se dedicaba a la cacería. Solían hacer excursiones al Bosque de Tarharr, y se llevaban trofeos de caza en sus carros. Animales muertos, decapitados, una auténtica carnicería. En una ocasión, Eldamar y los Fuertes tuvieron un encuentro con ellos.

Martonar, la líder de los cazadores de Ostemar, era una mujer muy dada al arco, a la cual le encantaba esconderse entre la maleza y disparar a sus presas sin que éstas se dieran cuenta. Enganchado en una de sus botas llevaba un puñal, de uso en caso de emergencia. Sus ojos verdes miraban a Eldamar con furia. Sin embargo, éste la miraba con tranquilidad, pues no quería pelear, aunque lo haría si fuera necesario. Eldamar intentó convencerla de no matar, pero ésta y su grupo se burlaron de él. No

habían pasado por su misma experiencia matando a una fiera para poder sobrevivir.

De repente, un halcón pasó volando entre ellos. Martonar lo miró, luego volvió a mirar a Eldamar, le sonrió, dio la orden, y su grupo de cazadores fue tras el halcón. Rápidamente, los Fuertes corrieron tras ellos, esperando poder impedir la cacería. El halcón volaba muy bajo en el bosque, probablemente estaría perdido o desorientado. Martonar fue la que primero llegó a estar lo más cerca posible de él. Se escondió entre la maleza, como solía hacer, y apuntó al halcón. Cuando estaba a punto de disparar, vio que Eldamar estaba subido al árbol, y se acercaba al animal. Tuvo que bajar el arco, por temor a matar a un Helimar. Eldamar se acercó al halcón, el cual no huyó. Pudo tocarlo, y el ave se dejó. Entonces voló, muy cerca de él. Eldamar había impedido su muerte, así que bajó del árbol. Y el halcón lo siguió.

Martonar le reconoció a Eldamar su coraje, y éste inclinó la cabeza en forma de agradecimiento, dio media vuelta, y volvió con su grupo. El halcón aún lo seguía. Desde ese momento, el halcón pasó a ser el símbolo de los Fuertes.

«Agradezco que hayas decidido perdonarle la vida al halcón». Ésto dijo Eldamar a Martonar.

«No te confundas, Helimar. Si no he disparado, ha sido porque matar a un Helimar es un crimen terrible que podría costarme el exilio o la propia vida». Y ésta fue la respuesta de Martonar.

Eldamar volvió a inclinar la cabeza en actitud de reverencia, esta vez con una leve sonrisa, mientras Martonar lo miraba con el ceño fruncido y sus ojos resplandeciendo furia. Tras ésto, cada grupo siguió su camino.

Hubo diversas informaciones sobre un árbol fantástico en las tierras de Herramard, morada de Kurgotal, donde estaba emplazada la ciudad sagrada de Terramar, el origen de la civilización, y era una región cuya prosperidad y fertilidad era magnífica. Rumores sobre el maravilloso árbol volaron con el viento por las tierras de Helrriard y llegaron a oídos de todos los Helimard. Decían que era un árbol puro y que no podía ser destruido, y que alejaba todo mal. Hubo algunos que creyeron estos rumores, y otros que no. Sin embargo, la noticia de la existencia de la Réplica, llamada Prensar, sería de vital importancia debido a los acontecimientos que sumirían el mundo en la ruina.

Pronto la sombra inundaría el vasto mundo de Helrriard, y los Helimard tendrían que luchar por su supervivencia. La Ruina de Helrriard finalmente llegó. La voz de Minhierr Helcar retumbó en todos los rincones del mundo, un aviso de muerte y devastación.

«Que el resto del Universo tiemble y sepa el destino que le aguarda si osa desafiarme. ¡Devastación perpetua! Eso será lo que vosotros, Helimard, Hijos de lo Devastado, vais a conocer». La poderosa voz de Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad, sembró el terror entre los Helimard. Los Corruptos, Helimard corrompidos por las Sombras, comenzaron a perseguir a los que se negaban a seguir sus órdenes o huían despavoridos. Los crueles asesinatos dejaban un rastro de sangre y cadáveres por todos los lugares. Herramard fue la primera región en caer, y no hubo noticias de su devastación. Arramard resultaría ser la siguiente. El Castillo Dorado fue conquistado por los Señores del Fin, y el rey Marenar II de Arramard fue torturado y ahorcado en la sala del trono. Las banderas con el símbolo de Helrriard, la Espiral de Energía, fueron quemadas, y en su lugar se colocaron unas banderas con un símbolo extraño que fue llamado el Agujero Quebrado, símbolo de Minhierr Helcar y de su poder destructivo,

representado como una esfera carcomida con una especie de péndulo desligado.

Eldamar, ya adulto, intentaría poner a salvo a los Helimard de Carnimar. Los Fuertes lucharon valientemente contra los Corruptos, y consiguieron poner a salvo a muchos de los que huían aterrorizados. Pero la situación era incontenible, pues las Sombras eran poderosas, y nada podía hacerles frente. Eldamar y su compañía lucharon valientemente en la Guerra de los Tres Días, pero en vano. Helrriard fue conquistado por Minhierr Helcar y los Sin Nombre. Lo único que los Helimard supervivientes podían hacer ahora era esconderse o morir. La Guerra de los Tres Días dejó un rastro de sombra por todo el mundo, unas nubes negras cubrían el cielo, y los rayos del sol no penetrarían de nuevo en la tierra. Solo el día tenía la suficiente luz para que algunas cosechas pudieran crecer, pero la tierra se volvió infértil, y el mundo se volvió lúgubre y oscuro. La Época Dorada de Helrriard había acabado. La Época Oscura no había hecho más que comenzar.

Con la llegada de la Ruina, la ciudad de Carnimar quedó como un lugar tenebroso en honor a la oscuridad. Esculturas terribles dedicadas a Minhierr Helcar se levantarían, y las construcciones serían testigo del cambio de lealtad, pues todo fue corrompido.

Los seguidores de Eldamar se refugiaron en el Bosque de Tarharr. Las noticias de que Helrriard al completo había sido arrasada eran perturbadoras. Diversos supervivientes de todos los puntos del mundo se refugiaron en los bosques o en las montañas. Era una situación inconcebible. Los Helimard eran seres orgullosos y fuertes. Era algo que hería el orgullo, pues habían sido aniquilados en tan solo tres días.

Para sorpresa de Eldamar, había alguien entre su grupo que no esperaba ver. Allí se encontraba Martonar, la líder de los cazadores, pero estaba sola. Probablemente, había perdido a todos sus compañeros en la Guerra de los Tres Días. Estaba sentada en un rincón, apartada de todos, mirando al vacío, con sus ojos tristes. Eldamar la vio y se acercó a ella.

«Siento que hayas perdido a tus compañeros. Nadie quiso esta guerra. Somos presa del capricho de un ser superior, y nada podemos hacer. Los seres sombríos, seres que jamás había visto, son muy poderosos. Ejercen una gran influencia entre los Helimard más ambiciosos. No pretendo ser duro contigo, pero ahora ya sabes lo que es ser la presa».

Eldamar se alejó. Ella ni siquiera lo miró, pues continuó mirando al vacío, sin poder articular palabra. La Ruina de Helrriard había acabado con la vida tal y como era conocida para todos. Minhierr Helcar ahora se encontraba estableciendo sus bases por todo Helrriard. Los Sin Nombre serían sus lugartenientes, y los Corruptos, que crecían en número cada día, eran su ejército. Eldamar sabía que algo tenían que hacer para evitar que la sombra se expandiera y los exterminara.

«Vayamos a Herramard. Pidamos ayuda a los Helimard de Terramar. Y después, iremos a la Réplica». Eldamar pronunció estas palabras, y así lo harían. Debían ir en silencio y sin despertar sospechas. Irían hacia el sur por el Bosque de Tarharr, cruzando las explanadas, y luego llegarían a Kurgotal. Eran las tierras más esplendorosas del mundo, y Eldamar confiaba en que habrían sobrevivido a la destrucción. «¡Oh, Minhierr Helcar, por qué condenaste a tu creación! Hijos de lo Devastado nos llaman, pero no debemos hacer honor a tal nombre. Seguimos siendo los Hijos de la Energía, somos poderosos, fuertes y perseverantes. Lucharemos hasta el final. Hasta cualquier final. Llegaremos a la Réplica. ¡Por Helrriard!».

Pronto acontecería una de las primeras escaramuzas que los supervivientes sufrieron, con diversas bajas. El Bosque de Tarharr se había vuelto hostil, y numerosos espías del enemigo se escondían en sus ya negros árboles. Era solo cuestión de tiempo que atacaran a los supervivientes. Mientras acamparon en el anochecer, Narmor fue a investigar el perímetro para ver si era seguro. Ese acto le costó la vida. El cuerpo sin vida de Narmor cayó cuando dos flechas volaron hacia su espalda. Los guerreros Helimard de los supervivientes corrieron hacia él, protegiéndose con sus escudos. Eldamar lideró a los arqueros y los saqueadores exploradores para que acabaran con los Corruptos infiltrados. Hubo pocas bajas en esta ocasión, pero el daño que dejaron fue irreparable. Darmor de los Fuertes, hijo de Narmor, estaba destrozado. Su padre jamás volvería a contar sus brillantes historias a la luz de la fogata. Quiso enterrarlo él solo, junto a los Fuertes, aquellos que estuvieron junto a él en diversas aventuras por el Bosque de Tarharr. Y allí fue donde Narmor descansaría para siempre, en su hogar.

El camino era largo, y pasaron diversos meses entre su estancia en Tarharr y el viaje hasta Kurgotal. En la frontera, se dieron cuenta de que su esplendor había concluido. Una vez llegaron a las desoladas tierras del centro de Helrriard, se encontraron con el más lúgubre de los lugares. Si bien era cierto que pocos aventureros se habían atrevido a llegar a Kurgotal, los que lo hacían, pocos volvían, y los que volvían, decían que era un lugar peligroso, pues las altas y rocosas cumbres eran traicioneras, y las piedras caían de los cielos. Era un vasto campo de picos pétreos negros y oscuros, más aún en estos tiempos. Las nubes negras cubrían Kurgotal de tal manera que resultaba difícil ver más allá en la lejanía. La oscuridad era profunda. Las antorchas iluminaban, pero el aire estaba tan cargado en este paraje que el camino resultaba lento. Pasarían mucho tiempo en Kurgotal, pues tenían que llegar a su destino. Debían intentarlo. La supervivencia de los Helimard dependía de ello.

Durante el camino por Kurgotal no habría ataques enemigos, pues los Corruptos eran Helimard, mortales, los cuales no se atrevían a llegar a este oscuro lugar. Sin embargo, las Sombras sí. La presencia de las Sombras era poderosa en Kurgotal, pero éstas no los atacaban. Eldamar no estaba seguro de si se trataba de un oscuro espejismo, alguna triste mentira de los ojos, o si de verdad se encontraban ahí para causar las más horribles pesadillas. Las noches eran muy silenciosas, ya que ni siquiera el viento se escuchaba. Largos meses pasaron sin que los supervivientes escucharan el canto de un pájaro.

Al fin, la compañía de Eldamar llegó a contemplar las murallas de la que antaño había sido la ciudad más próspera del mundo. Ante ellos se encontraba la ciudad de Terramar, completamente devastada. Los muros estaban tan destruidos que sorprendía que aún permanecieran en pie, y había tantas brechas que se podía penetrar al interior con suma facilidad. Esparcidos por el suelo, contemplaron infinidad de cadáveres quemados. Los Helimard nativos de Herramard habían sido completamente exterminados. No había ningún superviviente. Los llantos de la compañía fueron transportados por el viento a lo largo de todo Kurgotal.

Eldamar deseaba poder darle sepultura a los muertos, pero era demasiado peligroso, y ordenó a los demás que no tocaran a nadie, y que debían marcharse de allí, pues las Sombras pululaban por entre los edificios arruinados. No había nada que pudieran hacer. Cuando Minhierr Helcar apareció en el mundo, devastó al completo la tierra de Herramard, y todo cuando allí había, hermoso y próspero, terminó siendo devastado. No había remedio. Todo se había perdido, y el esplendor de esta tierra jamás

regresaría.

Desde la distancia, se dieron cuenta de una construcción oscura, allá a lo lejos, a la cual no se atreverían a ir. Pues en el oeste de estas tierras, cerca del Lago Herrum, se había alzado una fortaleza, la que sería la guarida de Minhierr Helcar corpóreo en estos tiempos. Y este lugar fue llamado Minhamar, la Fortaleza del Devastado. Aunque Minhierr Helcar se movería por todo el mundo con su poder como ente, decidió tener un lugar propio donde encerraría a quienes considerase en sus horribles mazmorras llenas de oscuros seres.

A pesar de que no hubo ataques de los Corruptos, sí hubo diversas muertes. Algunas fueron causadas por caídas y por golpes, ya que el lento camino y la falta de visibilidad producían accidentes mortales de forma frecuente. Pero hubo otras que los Helimard no entendían. Hubo Helimard que murieron durante la noche, muchos de ellos sumidos en horribles sueños. Pudieron llegar a ver cómo algunos de ellos convulsionaban, hasta finalmente, morir. Nadie sabía a qué se debía ésto, y cuando ocurría, nada podía hacerse. Simplemente podía verse cómo uno de los compañeros moría irremediablemente.

«El poder de las Sombras es fuerte aquí. Los Sin Nombre vagan por estas desoladas tierras. Pueden matarnos en nuestras pesadillas. No nos corromperán. No sucumbiremos a su poder. No somos los Hijos de lo Devastado».

Los Sin Nombre seguían allí, y a cada paso que la compañía daba, más Sin Nombre aparecían. Pero se quedaban allí, mirándolos. Era un escenario perturbador. Muchos de los Helimard comenzaron a desvariar ante tal escenario, llegando incluso a suplicar la muerte entre llantos para no tener que volver a ver nada más. Estaban sufriendo demasiado.

En uno de los descansos, Martonar se acercó a Eldamar. Él se encontraba solo, sentado y pensando en qué podía hacer para salvar a sus semejantes. Era lo que más le preocupaba. No habría llegado hasta allí si no fuera por la Réplica. Estaba convencido de que obtendría su ayuda. Cuando vio que Martonar se aproximaba, la miró fijamente, hasta que ella se sentó a su lado.

«Este lugar me inquieta. Pero a la vez, me fascina. Es increíble cómo pueden con solo su presencia provocar tanto temor».

Eldamar la miró. No estaba de humor para escuchar halagos hacia el enemigo, pero sabía que Martonar no lo decía en ese sentido. Siempre fue curiosa a pesar de su sed de sangre como cazadora. La cara de Martonar se había vuelto más pálida. Desde que el sol dejó de brillar, los rostros de todos dejaron de iluminar. Sus ojos verdes resplandecían entre la oscuridad, como si intentaran decirle algo al líder de los Fuertes.

«No es de sabios halagar el poder del Enemigo». Eldamar dijo duramente. «No deben creerse poderosos. Nosotros debemos de ser más fuertes».

Pero Martonar no se había aproximado a Eldamar para hablar del Enemigo. La intrépida Helimar empezó a sentir atracción por Eldamar. Le gustaba que fuera tan correcto, y que la contradijera en sus argumentos, especialmente en el de la caza. Veía en él a alguien de gran inteligencia, y eso la atraía. Empezó a enamorarse de Eldamar, y con el paso del tiempo, éste empezaría a enamorarse de Martonar. Comenzaron a pasar más tiempo juntos, y entre los tristes caminos de Kurgotal, caminaron en su futuro de la misma forma que por el futuro de Helrriard. Pero la situación era complicada. La prioridad ahora era llegar hasta la Réplica, y no entretenerse en asuntos personales.

Continuaron con el largo viaje a través de Kurgotal, esperando poder llegar

hasta la Réplica lo antes posible. Los Sin Nombre continuaban observándolos. Eldamar empezó a pensar que eran espías de Minhierr Helcar, pero la idea pronto se le fue de la mente, y otra aún más perturbadora le llegó. Pues pensó que las Sombras en verdad controlaban al Devastado, y habían sido ellas las que lo habían corrompido. Tales pensamientos hacían que el miedo de Eldamar a saber la verdad de los acontecimientos y su destino creciera.

Finalmente, consiguieron llegar a la Réplica del Prensar. Para su sorpresa, el árbol que esperaban ver en todo su esplendor no era más que ramas muertas y rotas. La Réplica había sido totalmente corrompida. El terror se apoderó de los Helimard. La corrupción significaba que el mundo estaba corrompido desde sus entrañas, y todo lo que una vez fue hermoso, sucumbiría a la sombra. No habría rayos del sol que penetraran las oscuras nubes. Los campos serían infértiles. El hambre azotaría el mundo, y los animales morirían. No había esperanza.

Los supervivientes acamparon allí, cerca de la Réplica, quizá esperando un milagro que los iluminara. Pero no fue así. El árbol estaba seco, y no tenía ningún poder. ¡Qué habían hecho para merecer tal fatal destino! Minhierr Helcar haría que su creación se extinguiera, y el mundo desaparecería de la faz de Unir. Ahora no era más que una gran roca donde una vez hubo vida próspera, una vida que poco a poco se apagaría. Pasarían días sin saber qué hacer, pero finalmente Eldamar habló.

«Con la Réplica corrompida hay pocas esperanzas, pero siempre hay esperanza. No somos nada para los seres superiores, pero eso no nos afectará. ¡Si este es nuestro fin, crearemos un final que permanezca en las memorias! ¡Los Helimard serán recordados por su poder! ¡Habrán corrompido la Réplica, habrán destruido nuestro hogar, pero nunca podrán quitarnos el honor de haber sido Helimard! Minhierr el Enemigo, Minhierr el Corrupto, Minhierr el Odiado, así serás llamado, y entre nosotros ya no eres nadie. ¡Has sucumbido en la Sombra! Pero nosotros no. Nosotros somos Helimard. Somos más poderosos que tú. ¡Y te haremos frente! ¿Me oyes, Minhierr el Devastado?».

Los gritos de Eldamar hicieron tronar el cielo. Relámpagos cayeron por todo Helrriard. La furia del Señor de la Oscuridad se había despertado, pero aún no era la hora. Tenía asuntos más importantes que hacer. Cuando el coraje y el honor de los Helimard fueron devueltos con las palabras de Eldamar, los supervivientes decidieron abandonar Kurgotal por el sur. Allí se asentarían y comenzarían a hacer ofensivas para liberar Helrriard del yugo de Minhierr Helcar. Esa era su nueva tarea, ayudar a los necesitados y contraatacar al Devastado. Los Helimard estaban solos, pero eran poderosos y ambiciosos. No veían la derrota como la opción posible, y lucharían hasta el final, aunque eso significara su extinción.

Pronto reanudaron su marcha para abandonar las tierras de Kurgotal para siempre. Durante el camino, se encontraron con las mismas adversidades a las que se enfrentaron anteriormente. Las Sombras vagaban en todos los senderos y en todos los altos picos, pero no los atacaban, aunque les producían terribles traumas y pesadillas mortales. Finalmente, consiguieron llegar al extremo sur de Kurgotal. En busca de provisiones, llegaron a las negras aguas del Lago Herrum. A pesar de estar contaminado por las Sombras, los supervivientes no tenían otra opción. Hubo varios que murieron intoxicados, pero otros se acostumbraron y su cuerpo creó las defensas necesarias contra las enfermedades. El Lago Herrum era inmenso, pues su extensión era tal que se podía comparar con la de Kurgotal. Un lago de aguas tranquilas, ahora contaminadas por la

influencia de los Sin Nombre. Al parecer, la única manera de encontrar agua pura en Helrriard ahora era en el subsuelo.

Finalmente, abandonaron Kurgotal por el extremo sur, y llegaron a la región de Morgatal, en las tierras de Morramard. El sur había sido arrasado, igual que el norte, y las mismas vistas podían contemplarse. Paisajes desolados, árboles quemados, torres en ruinas, y cadáveres. La explanada del norte de Morgatal estaba desierta, o eso pensaron, pues de repente comenzaron a salir Corruptos de entre las ruinas dirigiéndose hacia los supervivientes. Era una emboscada.

Los supervivientes aceleraron la marcha, mientras que los Corruptos los perseguían en campo abierto. Muchos de los supervivientes más ancianos y más lentos fueron asesinados vilmente por los crueles Corruptos. No tenían piedad. Querían exterminar hasta el último de los renegados. Las órdenes de Minhierr Helcar eran claras, y durante estos años, su poder había crecido. Tras una larga y dura persecución, los supervivientes se adentraron en el pequeño bosque al norte de Morramard, en la región de Norgatal, y allí los Corruptos dejaron de perseguirlos.

Los supervivientes estuvieron un tiempo en el bosque para planear cuál sería el siguiente movimiento. Eran menos que cuando partieron desde Arramard hacía bastante tiempo, pero con una buena organización, podrían realizar ofensivas e intentar liberar el sur de Helrriard. Sin embargo, antes tenían que establecerse. Necesitaban un asentamiento.

Ya en el bosque sin temor a más ataques, la relación entre Eldamar y Martonar fue floreciendo, y poco a poco sentaría las bases del cariño y el afecto, superando las diferencias que había entre ellos. Eldamar se volvió más duro, y Martonar más sensible, algo equilibrado para dos seres tan distintos, pero que en el fondo se amaban. La guerra sería larga y dura, y unos pocos no serán capaces de liberar un mundo al completo. Eldamar lo sabía. Sabía que este conflicto no terminaría aquí, pues el poder de Minhierr Helcar era muy grande, y comenzó a asimilar que harían falta varias generaciones de Helimard para acabar con su mal.

Los supervivientes comenzaron a construir su asentamiento pronto. La idea de Eldamar era construir un refugio subterráneo, escondido a los ojos extranjeros, donde solo los supervivientes pudieran tener acceso y estuvieran totalmente a salvo. Era esencial la seguridad. Una vez eso estuviera conseguido, podrían pasar a planificar las diversas ofensivas que lanzarían sobre los territorios del sur de Helrriard, para así ayudar a más refugiados y reconquistar las tierras que una vez pertenecieron a los Helimard.

Mas hubo un acontecimiento que cambiaría el rumbo de la historia, y les puso las cosas aún más negras a los supervivientes. Unos dos años habían pasado, y corrieron rumores oscuros de que Minhierr Helcar había corrompido a las demás civilizaciones de los mundos, y alzó a seis de ellos para que fueran sus Lugartenientes. Los Aancë, los Lugartenientes Sombríos, fueron levantados en sus respectivos mundos. Pero a Helrriard le esperaba un destino aún peor, pues Minhierr Helcar, el Señor del Vacío, el Enemigo, el Traidor, el Devastado, tomaría forma corpórea. Nadie jamás había visto a Minhierr Helcar en su forma corpórea por aquel entonces, pero las voces corrían. Lo más probable era que de las Sombras hubiera pasado a los Corruptos, y de ahí a los supervivientes. Fuera como fuese, si el Devastado tenía forma corpórea, no habría nadie capaz de enfrentarse a él. Y sentado en su trono negro en su Fortaleza de Minhamar, observaría todo Helrriard, y tendría bajo su merced un vasto imperio cuyas únicas

opciones eran servirle o perecer.

El tiempo pasó, y los supervivientes terminaron de construir su refugio. Fue llamado Erdenmar, y se encontraba en el subsuelo. La entrada estaba oculta en el bosque, en un lugar que solo los supervivientes sabían, y los túneles se extendían hacia el sur, por lo que Erdenmar estuvo situada en la región de Norgatal, pero bajo tierra. Las cavernas fueron abiertas. Los Helimard querían sentirse como en casa, así que no solo se limitaron a construir el refugio, sino que con el tiempo, lo adornaron con estandartes, con muebles, y con todo tipo de utensilios. Era una auténtica ciudad subterránea, donde los hogares estaban excavados en la roca y recubiertos de madera en el interior. Para la ventilación, colocaron los túneles de forma estratégica para que ningún caminante pudiera darse cuenta, pues éstos salían al exterior cerca de donde se encontraban árboles. Había un gran estudio de la zona, y llegaron incluso a tratar de plantarse, con éxito por suerte, diversos matorrales cerca de los agujeros de los conductos. No estaban a simple vista, e incluso para un explorador intrépido sería todo un desafío encontrarlos.

Lo más increíble de Erdenmar fue que consiguieron hacer que las plantas crecieran allá abajo, luego de haber acondicionado la zona. A pesar de la falta de luz, al parecer, las plantas de Helrriard se fueron acostumbrando a la oscuridad tras la Ruina, y eso les permitió poder tener diversas plantaciones en el subsuelo. El agua era extraída de manantiales subterráneos. Los supervivientes estaban cubiertos y seguros. Era el momento de trazar los planes para las ofensivas. Había que liberar el sur de Helrriard.

Los planes se trazaron. Eldamar se encontraba junto a los Fuertes y un batallón de capitanes de los Helimard, planeando las ofensivas, mirando el mapa de Helrriard. Usarían el río Riner como punto estratégico. No podían atacar por sorpresa, porque Minhierr Helcar todo lo veía y todo lo sabía. Pero debían aceptar el riesgo. Sin embargo, Eldamar pensó que era más arriesgado ir todos juntos, por lo que acordaron separarse, y luego reunirse en el final.

Primero iría Eldamar con sus jinetes a las explanadas, y luego Darmor se aproximaría a Rodemar, sin atacarla, mientras Martonar iría a Disenmar, y los esperaría. Eldamar se uniría a Darmor para reconquistar Rodemar, y tras ésto, ambos ejércitos se reunirían con Martonar para reclamar Disenmar. Sin embargo, lo más complicado sería el país de Durramard, pues era un lugar oscuro. Pantanos muertos habitaban en ese lugar infestado de enemigos. Los exploradores más valientes habían detectado la presencia de un mal sobrecogedor. Pensaban que había tanto Sombras como Corruptos, lo que haría aún más difícil la lucha. Los planes estaban trazados. Pronto comenzaría la marcha. La guerra continuaba en Helrriard, y los Helimard debían prepararse para contraatacar.

El halcón que acompañaba a Eldamar desde hacía muchos años voló y se posó en su muñeca. Nunca se había separado de él. El tiempo de preparación se alargaría, pero el día finalmente llegó. Martonar se acercó a Eldamar, pues estaba intranquila por los planes de guerra, y tenía miedo. Ella había sido la líder de los cazadores y había matado mucho, pero nunca se imaginaba estar en una guerra. Era demasiado para ella. Simplemente lo miró, y ambos se abrazaron. Estuvieron largo tiempo abrazados, hasta que finalmente soltaron los brazos y se miraron. Martonar estaba lista para comenzar su marcha.

La primera partida fue la de Martonar. Fueron necesarios varios años para preparar todo el armamento y sentar bien las bases de Erdenmar tras su fundación, pero al fin, los Helimard iban a contraatacar. La partida de Martonar fue la primera porque

Disenmar era la ciudad más alejada de Erdenmar. Los tiempos de viaje y de batalla estaban calculados, aunque podía haber imprevistos. Martonar estableció su campamento en las montañas de Morgatal, mientras que la partida de Eldamar se movía hacia Norgatal.

La segunda partida fue la de Darmor, hacia Rodemar, cerca del Bosque de Marharr. Tan pronto como comenzaron a establecer el campamento, casi al mismo tiempo que la partida de Martonar, la tercera partida ocurrió. El grupo de jinetes de Eldamar se dirigió velozmente hacia Norgatal. Por ahora los planes iban saliendo a la perfección, sin ningún impedimento o imprevisto. Cada uno de los grupos tenía a dos mensajeros, para que en caso de derrota pudieran llevar las noticias a la siguiente partida.

La Ofensiva de Norgatal fue bastante rápida. Si bien era cierto que el enemigo nunca fue reducido a nada del todo, el terror entre los Corruptos fue sembrado, y acabaron estableciéndose en campamentos apartados. A pesar de que Eldamar trató en varias ocasiones de dialogar con sus líderes, nunca nadie respondía en sus campamentos. Como no veía que nadie saliera siquiera, acabó por no prestarles atención. La escaramuza de Norgatal acabó a favor de Eldamar, pues los jinetes rápidamente podían acabar con los asustados enemigos a pie. Algunos intentaron hacerles frente, mientras que otros simplemente huían cuando veían al caballo correr hacia ellos con su jinete blandiendo la espada.

La partida de Eldamar tuvo poco tiempo de descanso hasta que partieron junto a Darmor, cerca de Rodemar. Allí ambos grupos se unieron en uno solo y atacaron la ciudad. Los Helimard supervivientes eran valerosos y lucharon con bravura en la reconquista de Rodemar, hasta que consiguieron expulsar al enemigo al este. Por desgracia, entre los caídos del grupo de Darmor, él mismo se encontraba. Fue enterrado allí, en Rodemar, y los Helimard lo recordarían como uno de los más valientes de los Fuertes. El enemigo huyó hacia el río Riner, en dirección a Disenmar. Era algo peligroso, pues si el enemigo de ambas ciudades atacaba la partida de Martonar, ésta sufriría derrota, por lo que los grupos de Eldamar y Darmor se apresuraron y descansaron lo menos posible para alcanzar a Martonar. Así fue como la ciudad de Rodemar fue reconquistada, pero quedó abandonada, pues debía pasar un tiempo hasta ver que era segura del todo para comenzar a repoblarla. Por ello, diversos batallones se quedaron de vigías en la ciudad.

Una vez los tres grupos estuvieron reunidos, a los pocos días comenzaron la reconquista de Disenmar. El enemigo era numeroso en aquella ciudad, puesto que se encontraban Corruptos de todas partes del sur de Helrriard, pero no fue suficiente para detener a los Helimard supervivientes, y éstos consiguieron otra victoria más. Al fin, los Corruptos fueron expulsados y huyeron más hacia el este, hacia Durramard y sus negros pantanos.

Las ofensivas concluyeron con éxito. Una vez finalizadas, dejando los vigías en cada ciudad, las tropas se dirigieron de nuevo a Erdenmar para reponerse. Los vigías eran abastecidos con carros de comida guardados por soldados. Allí en Erdenmar, Eldamar y sus compañeros prepararían la ofensiva final, un ataque a Durramard. Si el ataque de Durramard tenía éxito, el sur de Helrriard habría sido reconquistado. Era demasiado poco tiempo lo que habían tardado en reconquistar las otras regiones sureñas. Ciertamente, el poder de los Helimard era grande. Pero una batalla en Durramard sería más complicada, puesto que el relieve haría que tanto una batalla a pie

como a caballo fuera más costosa. Además, el terreno era desconocido, y no sabían qué clase de enemigos se esconderían entre las putrefactas aguas.

Se oyeron noticias del norte de Helrriard. Corrieron rumores de que un tal Torgador, también conocido como el Maldito, había hecho un acto vil pero a la vez valeroso. Las cosas que pasaban en el norte de Helrriard siempre eran oscuras, pues la sombra era más poderosa bajo los dominios que habían sido más ricos, y los que Minhierr Helcar tuvo como prioridad, y en su forma corpórea era un ser tan poderoso que las mismas Sombras comenzaron a temer no poder influenciarlo.

«¡Es una misión suicida!». Martonar le gritaba a Eldamar. Estaban en una habitación, a solas, y Martonar se cuestionaba los planes de Eldamar. No confiaba en la victoria, pues en los lugares desconocidos y sombríos siempre moraba lo innombrable, y eso era algo a lo que no era posible hacerle frente. Misterios sombríos ocultaban esos pantanos, y bajo sus aguas, misterios aún más sombríos vivían sumergidos, esperando al ingenuo caminante para caer y ser devorado.

«Los Helimard somos poderosos. Saldremos victoriosos. Y cuando regresemos, nos uniremos, y formaremos una familia. Nuestros descendientes serán tan fuertes y valientes como sus padres. Y nuestras hazañas se contarán por todo el universo pasado el tiempo. Martonar, te necesito a mi lado. Ahora más que nunca. Después de ésto, te prometo que habrá tranquilidad en nuestra casa hasta el final de nuestros días». Así, la situación se tranquilizó, con esta promesa del gran héroe.

El ejército de Erdenmar partiría hacia Durramard exactamente diez años tras la Ruina de Helrriard. Se establecerían en Disenmar, y desde allí, partirían definitivamente hasta los desolados pantanos de Durramard. Quién podía saber lo que los esperaba allí. Cosas innombrables, enemigos, aguas muertas, y una oscura niebla. Seguro era que no encontrarían ningún animal, ni pez ni pájaro, en ese lugar. El ejército de Erdenmar llegó hasta Disenmar, y tras unos días de abastecimiento, partieron hasta Durramard. Pronto llegaron, y se encontraron un panorama devastador.

Durramard estaba plagado de campamentos enemigos. Y lo peor era que hubo exploradores que avistaron Sombras deambulando por los caminos. Era algo totalmente desolador, puesto que si los Corruptos llevaban tiempo viviendo en Durramard, ellos conocerían mucho mejor el camino, y lo que había que evitar. Pero ésto no hizo que el ejército de Erdenmar diera media vuelta. Montados a caballo, los Helimard seguidores de Eldamar entraron en los vastos pantanos. Pronto los cuernos de guerra enemigos sonaron. Al parecer habían sido prevenidos de alguna forma. Lo más seguro era que el Señor de la Oscuridad, desde su fortaleza, los hubiera advertido. Se escucharon cuernos de guerra y pasos de tropas por todos los rincones de los pantanos. El silencio dio paso al ruido, y pronto vieron miles de antorchas cubrir la espesa niebla. No dejarían que los Corruptos acabaran con ellos. Eldamar se adelantó, y se dispuso a hablar a su ejército.

«¡Vosotros, Helimard, mis hermanos! No temáis en estos oscuros lugares, pues los Helimard son conocidos por su gran poder. Nuestra perseverancia nos ha llevado muy lejos, hicimos grandes hazañas. Hemos reconquistado medio mundo en unos pocos años. El Devastado es una sombra de lo que nosotros somos. ¡Él no es nadie! ¡Minhierr el Enemigo! ¡Minhierr el Traidor! ¿Quién es él para despojarnos a nosotros de nuestro orgullo? Nosotros, Helimard, Hijos de la Energía, hoy lucharemos. No dejaremos que los traidores nos reduzcan a polvo. La Ruina nos ha hecho sufrir mucho, pero ya basta. Los Helimard no sufren y perecen, los Helimard sufren y se vuelven aún más poderosos. Así que os llamo, Hijos de la Energía, en este día, para liberar nuestra amada

tierra, y conseguir la libertad que antaño tuvimos. Recordadlo siempre, pues somos Helimard. Y los Helimard luchan hasta el final, hasta cualquier final. ¡Por Helrriard! ¡Por nuestra tierra!». Éste fue el discurso de Eldamar antes de que la batalla de Durramard comenzara, y los Helimard ganaron inspiración, y con gran bravura y valentía, se dirigieron hacia el campo de batalla.

Los cuernos de guerra sonaron entre los jinetes de Erdenmar, y comenzaron a galopar hacia el enemigo. Los Helimard eran poderosos, tenían mucho honor corriendo por sus venas, y mucha ira y rabia que tenían que hacer pagar por todo el sufrimiento causado por Minhierr Helcar. Durante la Ruina, hubo familias destrozadas, seres queridos asesinados. Los crímenes cometidos por el Devastado y sus esbirros no serían perdonados. Los Helimard no mostrarían piedad hacia nadie, ni siquiera a sus semejantes corrompidos. Los ejércitos se entrechocaron, y comenzó una violencia que recordó a la Guerra de los Tres Días. Las Sombras se encontraban deambulando por la zona, pero no atacaban. No hacían nada, al menos aparentemente. Sin embargo, algunos de los jinetes caían de sus monturas por el pánico de las alucinaciones, y así los Corruptos tenían la oportunidad de matarlos fácilmente.

La batalla progresaba bien hasta que pasó la fatalidad que causó la mayor desesperanza. Eldamar, líder de los Fuertes, fue alcanzado por una flecha que se le incrustó en su ojo derecho. Cayó del caballo, al suelo, dolorido. Martonar vio cómo su amado caía, y toda su vida cayó con él. Sin embargo, Eldamar era fuerte, su honor era poderoso, y una sola flecha no lo haría caer al abismo. Con el ojo inutilizado y la flecha aún clavada, volvió a montar en su caballo, y aún estando débil, siguió matando enemigos. Los Helimard no podían creer lo que veían. Eldamar, con una flecha clavada en un ojo, seguía peleando valientemente junto a ellos, a pesar de que se lo veía débil. Una segunda flecha alcanzó a Eldamar en el pecho. Martonar, quien se intentaba abrir paso hacia él desde que lo vio caer con la primera flecha, no consiguió aún ponerse a su lado. Vio como esa segunda flecha le acertaba en su lado izquierdo del pecho. Eldamar ahora estaba sentado en el caballo, mirando hacia abajo, con la espada aún en la mano, y el ojo sangrando. Trataba de respirar para sobrevivir. Una tercera flecha le alcanzó en el costado derecho, la cual hizo que se retorciera de dolor y finalmente, cayera del caballo, para no volver a levantarse.

La Batalla de Durramard transcurrió y acabó en victoria para el ejército de Erdenmar. Los Corruptos se replegaron, y aunque los Helimard no pudieron contrarrestar a los Sin Nombre, habían triunfado. Pero mucho habían perdido, pues cuando la zona estuvo despejada, vieron a los caídos. Eldamar estaba entre ellos, junto a su caballo, también muerto. Martonar se arrodilló ante su cuerpo sin vida, y lloró. Un coro de soldados la rodeaba, y todos bajaron la cabeza en silencio para lamentar la pérdida de su amado líder.

Eldamar había luchado valientemente en la Batalla de Durramard, y aunque la presencia enemiga continuaría ahí, la victoria era para los Helimard. Y Eldamar jamás sería olvidado. Era el salvador. Eldamar fue enterrado en Erdenmar, y allí todos lo recordaron como lo que fue, un gran héroe. Había hecho cuanto pudo por salvar a la civilización de los Helimard.

Martonar estaba devastada por la pérdida. Jamás olvidaría la promesa que su amado le había dicho antes de ir a la batalla. Ya no podría cumplirla. Ya no podrían formar una familia, y tener descendencia que les honrara y siguiera sus pasos. Pero las enseñanzas de Eldamar se transmitirían de generación en generación, y su nombre sería

recordado en los milenios. Los Fuertes reclutaron a más miembros, que siguieron las enseñanzas que las hazañas de Eldamar dejaron en la memoria de su pueblo. Como decían los Helimard, si tenía que haber un final, que fuera un final que permaneciera en las memorias.

Eldamar Norrar siempre sería recordado como el más fuerte y poderoso de todos los Helimard. Por sus acciones, no solo los Helimard consiguieron sobrevivir a la Ruina y asentarse en Erdenmar, sino que con su perseverancia, el sur de Helrriard fue liberado. A lo largo de la historia sería conocido como el salvador de los Helimard y el superviviente de la ruina. Eldamar Norrar permanecería en las memorias de su pueblo como aquel que logró que no se extinguieran, hasta el fin de los días.

Los Renegados del Norte

La Ruina de Helrriard dejaría un rastro de muerte por todo el mundo que parecía imposible de superar. Mientras muchos de los Helimard supervivientes viajaron hacia el sur, los Corruptos dominaban en el norte.

Tras la Guerra de los Tres Días, las tierras del norte sufrieron enormemente, pues los Corruptos se dedicaban a dar muerte a todos los Helimard que osaran rebelarse contra ellos. El dominio de Minhierr Helcar era poderoso allí, y los Helimard que no lograron huir quedaron esclavizados bajo amenaza de muerte. Pero no todos los Corruptos eran malvados.

En la ciudad de Bestemar nació Torgador Romarr, antes de que ocurriera la Ruina. Su infancia transcurrió con normalidad, y fue siendo ya adulto cuando ocurrió el terrible hecho que cambiaría el destino del mundo y de la civilización. Torgador fue uno de los que no lograron huir con Eldamar, y para salvar su vida, se corrompió. Por ésto, las historias lo consideraban uno de los Corruptos, pero había quienes pensaban que en verdad fingía, y que no era su motivación verdadera.

Durante la Ruina, Torgador demostró su carencia de emociones, pues participó en las matanzas de los Helimard. Ganó renombre entre los Corruptos debido a su crueldad, y fue temido por amigos y enemigos. Fue de esta forma como consiguió sobrevivir, y una vez la batalla hubo terminado y el mundo quedó arruinado, Torgador permaneció en Bestemar como uno más de entre los Corruptos. Con el paso de los años, el Señor del Vacío alzó a los Lugartenientes Sombríos en el resto de mundos, y ganó una forma corpórea en el Mundo de las Energías. Minhierr Helcar dominaría, vigilante desde la más alta torre de su Fortaleza de Minhamar, en Herramard.

Pocos años pasaron desde que ocurrieron estos eventos, y la mente de Torgador comenzó a cambiar, aunque hubo quienes decían que éste había sido su plan desde el principio. Pues ya desde estos momentos, Torgador pensaba en la rebelión. Veía las atrocidades que los Corruptos cometían, y en su pensamiento comenzó a surgir la idea de rebelarse y ser libres de su yugo. Tardaría tiempo en plantar la semilla de la rebeldía en los Helimard esclavizados, y también en algunos de los Corruptos en quienes más podía confiar. Temía por la traición, pero no podría él solo junto a los Helimard esclavizados superar el poder de los Corruptos. Necesitaba más fuerzas si realmente pretendía liberar el norte del mundo.

Mientras tanto, aquellos que huyeron del norte siguiendo a Eldamar ya habían atravesado Kurgotal, y se encontraban en el sur. La ciudad de Erdenmar fue fundada, pero de estos hechos nada sabría Torgador, pues las noticias del sur no llegaban al norte.

Los Helimard del sur se preparaban para la guerra, y a su vez, Torgador y sus seguidores se preparaban para su propia guerra.

En el año en el que la rebelión iba a ocurrir, meses antes, Torgador se reunió con sus compañeros rebeldes que más poder sostenían. Entre ellos se encontraban representantes tanto de los Helimard como de los Corruptos que se habían unido a su causa. En este concilio se habló acerca de cómo ocurriría la rebelión en Bestemar, y de cómo se extendería por el país de Serramard, para luego marchar a la conquista de Arramard. La discusión se alargó durante horas, y al terminar, Torgador estuvo satisfecho. Sin embargo, uno de los Corruptos fue un traidor, quien alertaría a sus aliados. Durante los meses siguientes, los rebeldes no sospecharon de ésto, y estaban seguros de su pronta victoria. Sin embargo, el poder de los enemigos era grande, y cuando la rebelión ocurrió, los Corruptos contraatacaron.

A su vez, en el sur del mundo, los Helimard seguidores de Eldamar habían reconquistado las tierras de Morramard, y se preparaban para la batalla que habría de ocurrir en Durramard. Pero aún habrían de pasar algunos años para este evento. Las Sombras merodeaban por todos los caminos del mundo, especialmente en la desolada región de Kurgotal, en Herramard. Y para desgracia de todos, Minhierr Helcar estaba vigilante. Ninguna rebelión quedaría impune. Todos aquellos que se alzaran en su contra serían castigados.

Las órdenes de Torgador se esparcieron entre sus seguidores, y así fue como comenzó la rebelión en Bestemar. Al principio, lo primordial era mantener el secreto, y debido a ésto, los rebeldes eliminaban a los Corruptos mientras estaban ocultos en las sombras, de forma sigilosa. Sin embargo, pronto la alarma se extendió por la ciudad, y algunos de los rebeldes fueron descubiertos y asesinados por sus enemigos. Cuando Torgador se dio cuenta de que los Corruptos habían descubierto su secreto, la batalla dio comienzo, y ésta fue una lucha cruenta, pues los rebeldes sabían que solo había dos posibilidades. Obtendrían la victoria, o todos ellos acabarían muertos.

Torgador y sus aliados rebeldes estaban divididos en Bestemar, luchando contra sus adversarios. Muchos de ellos cayeron antes de poder reunirse con su maestro. De aquellos Helimard esclavizados que se unieron a la rebelión, todos acabaron muertos incluso antes de poder volver a ver a Torgador. Los Corruptos no tuvieron piedad con ellos, pues debían demostrarle al Señor de la Oscuridad que le eran leales. Así, cuando Torgador pudo finalmente reunirse con los pocos seguidores que habían sobrevivido, éstos eran Corruptos que se habían aliado con él. Torgador esperaba volver a ver a alguno de los Helimard, pero tan solo pudo contemplar sus cadáveres.

De esta manera, Torgador y los pocos seguidores que quedaron fueron rodeados por los Corruptos, y de entre ellos, el líder de todos ellos se adelantó para hablar con quien había orquestado la rebelión. Su nombre era Durgar Teremarr, y era temido por todos, incluidos sus propios seguidores. Definitivamente, ellos pensaban que si Torgador se enfrentaba a Durgar, acabaría muerto. El líder de los Corruptos lo haría sucumbir, y así triunfaría.

«Así es como acaba la amenaza de los rebeldes». Durgar habló para que Torgador lo escuchara. Iba a intimidarlo. «Habéis planeado ésto durante años, guardado en secreto, pero ya no hay nada que podáis hacer. Lo he sabido todo desde el principio. Tan necios habéis sido, que no os habéis dado cuenta de que había traidores en vuestras filas. ¡No podéis conseguir la victoria, pues ésta le pertenece a nuestro maestro!». De esta forma fue como Durgar reveló que Torgador y sus aliados habían sido traicionados.

«¡Malditos sean los traidores!». Torgador exclamó, lleno de furia por lo acontecido. Sentía que no podía confiar en los Corruptos, pero aun así, deseaba darles una oportunidad para redimirse, pues también necesitaba de su ayuda. Ésto probó ser contraproducente, y ahora tanto él como sus compañeros iban a pagar su ofensa.

«¿Quién es el traidor aquí? El único traidor eres tú, y aquellos que te siguen. Traicionas a nuestro maestro, a nuestro creador. Tú, que durante años has sido uno de los nuestros. Tú, que tienes las manos manchadas de sangre por tus actos en la Ruina. No mereces nada más que la muerte por tus ofensas». Las palabras de Durgar fueron duras, y Torgador sintió arrepentimiento por sus brutales actos. «Torgador el Maldito, así deberías ser conocido». Al decir esta frase, la ira de Torgador fue grande, y desenvainó su espada, acto que Durgar también realizó. La lucha estaba a punto de comenzar.

El duelo entre Torgador y Durgar duró escasos segundos, pues tal era la furia de Torgador por las palabras de su enemigo, que éste atacó con gran crueldad, y rápidamente le dio muerte. Una vez más, las manos de Torgador acabaron manchadas de sangre, y cuando los Corruptos vieron caer el cadáver de su líder, éstos se enfurecieron, y pronto una batalla cruenta dio comienzo, que acabaría en la mayor de las tragedias.

Los rebeldes de Bestemar sucumbieron a la muerte, y ni uno solo de ellos quedó con vida. Los Helimard esclavizados cayeron antes de poder reunirse con su líder. Tras la muerte del señor de los enemigos, los Corruptos rebeldes que quedaban lucharon con bravura junto a Torgador, pero sus adversarios eran demasiados, los superaban grandemente en número. Así, todos los rebeldes sucumbieron. Al final, tan solo Torgador quedó en pie, pero su vida estaba a punto de acabar. Como el último hombre de la resistencia, luchó sabiendo que la muerte estaba cerca. Por el filo de las espadas, Torgador encontró su final. Asaltado por multitud de Corruptos que hincaron sus espadas en su cuerpo, Torgador cayó, para nunca más levantarse. La rebelión fue aplastada, y así el mal acabó triunfando.

Tras la batalla, los Corruptos incineraron los cadáveres de los caídos, y el humo ascendió a los cielos. El cuerpo de Torgador fue mutilado y descuartizado, una forma de venganza por sus actos, y sus partes fueron quemadas. Pero su historia no quedaría en el olvido, pues de alguna forma, rumores acerca de su persona llegarían hasta el sur del mundo. Fue conocido como Torgador el Maldito, pues antaño había sido un hombre cruel, cuyos actos en la Ruina lo persiguieron por el resto de su vida. Sus planes de reconquistar el norte del mundo se vieron frustrados. Los Helimard tendrían una opinión dudosa sobre él, pues aunque les repugnaba lo que había hecho en la Guerra de los Tres Días, también admiraron su valentía en el momento de la rebelión. Fuera como fuese, Torgador perduraría en la historia. Cuando Minhierr Helcar supo de su muerte, finalmente estuvo satisfecho. Su reinado continuaría, y nadie de los que se opusieran a él quedaría impune.

Torgador siempre sería recordado en la historia como un hombre cruel pero también valiente. Mientras había quienes decían que sus asesinatos durante la Ruina fueron por su propia motivación, otros expresaron que los hizo por su propia supervivencia. No lo excusaba de sus terribles actos, pero podía entenderse debido al contexto. Intentó redimirse llevando a cabo una rebelión, pero fue traicionado, y así encontró su final. Torgador Romarr permanecería en la memoria de aquellos que desearon recordarlo, y aunque hubo quienes quisieron olvidarse de él, no pudieron, y por siempre perduraría como aquel traidor que intentó encontrar la redención.

La Traición de la Ciudad

Muchas fueron las desgracias ocurridas en el mundo, a pesar de las victorias. El sur del mundo había sido liberado por los Helimard que huyeron del norte, pero la situación no se mantendría en el tiempo, pues el poder de los Corruptos era demasiado grande.

Tras la Ruina, muchos de los Helimard que vivían en el norte, más allá de Herramard, viajaron durante largos días en la oscuridad para alcanzar el sur del mundo, que también se encontraba azotado por la devastación. Allí fundaron una ciudad subterránea conocida como Erdenmar, y allí fue donde se ocultaron, esperando el momento perfecto para contraatacar. El sur fue liberado, pero muchas fueron las pérdidas tras la batalla de Durramard. Ahora, los Helimard debían mantener su posición.

Martonar Lagodar, nacida en Ostemar antes de la Ruina, se convirtió en la pareja del gran Eldamar, aquel que guio a los Helimard hacia la salvación. Su pasado mostraba su carácter fuerte y despiadado, pues era una ávida cazadora, ganándose al principio la enemistad de Eldamar y su compañía. Sin embargo, todos sus amigos fueron muertos en la Guerra de los Tres Días, y ella acabó uniéndose a los Helimard que viajarían por las sombras. Poco a poco, Martonar y Eldamar se enamoraron. Tras la fundación de Erdenmar, Martonar ayudaría a los Helimard con las siguientes batallas. Ella fue una mujer poderosa y temida en el campo de la lucha, y los Corruptos le tenían respeto.

La batalla de Durramard concluyó con una victoria amarga, pues muchas fueron las pérdidas. Allí, Martonar pudo ver a su amado Eldamar sucumbir a la muerte. Multitud de flechas fue lo que recibió, y así concluyó la vida de este gran héroe. La vida de Martonar jamás sería la misma, pues siempre recordaría a su querido amante. Y no solo ella, sino todos los Helimard, pues Eldamar había sido el gran salvador.

Martonar regresó a Erdenmar tras la batalla de Durramard, y allí vivió, al principio en paz, soportando su dolor. La muerte de Eldamar le afectó grandemente, y los primeros meses transcurrieron con gran pena. Hubiera querido tener un hijo con él, y así su legado podría continuar en el tiempo. Pero ahora sería imposible. Eldamar permanecería en la memoria de los Helimard y del mundo de Helrriard como uno de los héroes del pasado. El tiempo pasó, y de esta forma, poco a poco, Martonar fue dejando el dolor atrás. Nunca olvidaría a su amado, pero debía ser fuerte, pues Eldamar no querría que su vida fuera miserable. Así, finalmente, Martonar tomó una decisión.

El mundo necesitaba ser protegido, y la paz en el sur de Helrriard era débil y frágil. Los Helimard debían controlar el territorio, o los Corruptos volverían a alzarse, y todos los esfuerzos llevados a cabo anteriormente caerían en la desdicha. Por lo tanto, Martonar se propuso liderar las fuerzas de la resistencia, que coordinarían la protección del sur del mundo. Llevaría ésto a cabo pensando en su querido Eldamar, pues si él siguiera vivo, quizá también hubiera decidido ésto. Los militares apoyaron la decisión de Martonar, y siguieron sus órdenes para mantener la paz.

«No debemos bajar la guardia. Las victorias que hemos logrado gracias a Eldamar podrían caer». Éstas fueron las palabras de Martonar a los militares. «Los Corruptos se encuentran entre nosotros. Hay que ser cautos y no mostrar compasión ante la traición. No dejemos que el legado del salvador y sus esfuerzos hayan sido en vano». De esta forma, los Helimard expandieron estas órdenes por todo el territorio, y

las ciudades de Morramard estuvieron bien vigiladas. Las insurrecciones de Corruptos eran aplastadas rápidamente.

A lo largo de los siguientes meses, Martonar viajaría por las diferentes ciudades de Morramard para controlar que la situación se mantenía. Las prisiones poco a poco iban llenándose de Corruptos, pues los Helimard eran poderosos. Muchos enemigos huyeron y se ocultaron en los pantanos de Durramard, y allí los Helimard les perdieron el rastro. Con el paso del tiempo, cada vez parecía haber menos insurrectos en las ciudades, hasta que llegó un momento en el que muchas semanas pasaron sin que hubiera ni un solo detenido.

En ocasiones, Martonar pensaba en su hogar, más allá de las tierras devastadas, en el lejano norte. Su vida había cambiado drásticamente, y sabía que nunca más volvería a su ciudad natal. Los días antiguos, anteriores a la Ruina, habían terminado, y nunca más volverían. La paz tan solo podría mantenerse mientras los Helimard permanecieran unidos y vigilantes. Pero ni siquiera podrían garantizar que se mantuviera por siempre. Pues Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad, moraba en su Fortaleza de Minhamar, y si éste decidía acudir al sur, sería el final de los Helimard. Trataron de vivir como mejor pudieron, sabiendo que cada día que pasaban en paz era un regalo, pues podrían encontrar la muerte en cualquier momento.

Martonar también visitó las prisiones de las ciudades, y pudo contemplar la violencia que ejercían los Corruptos. Cuando la veían, se dedicaban a proferirle insultos y obscenidades. Ella se mantenía fuerte e inamovible, decidida a dejar que esa escoria se pudriera entre rejas por el resto de sus días. Todo aquel que pusiera en peligro la supervivencia de los Helimard sería encerrado en cadena perpetua, o muerto si oponía resistencia. De esta manera, la paz se mantendría por un tiempo. Pero no duraría para siempre, pues entre las sombras, los Corruptos planeaban una ofensiva que pondría a prueba la fortaleza de los Helimard.

En la aparente calma, los Corruptos se movían ocultos en las sombras, hasta que llegó el trágico suceso. Parecía que habían estado planeando esta ofensiva durante meses, pues ocurrió de forma coordinada en todas las ciudades de Morramard, incluida Erdenmar. Hubo Corruptos que se infiltraron en las prisiones y lograron liberar a los convictos. Los primeros en caer fueron los Helimard que protegían las prisiones. Las alarmas sonaron por las ciudades, y pronto los ejércitos estuvieron listos para contraatacar. Sin embargo, los Corruptos los habían superado en inteligencia, pues no solo conocían bien el terreno, sino también las tácticas de los Helimard. De hecho, los Corruptos deseaban que la primera ciudad en caer fuera Erdenmar, como venganza por las victorias de su fundador.

Los Helimard del resto de ciudades de Morramard no podrían ayudar a Erdenmar, pues ellos ya tenían suficiente con contener a los Corruptos que asolaban a la población. Aquellos enemigos que habían huido y se habían asentado en los pantanos de Durramard, esperaban pacientemente a que los Helimard que iban hasta allí para salvar la vida llegaran, y así descansarían entre los muertos por siempre. Los Corruptos estaban decididos a triunfar y devolver el sur de Helrriard al dominio de su maestro.

Cuando estos hechos ocurrieron, Martonar se encontraba en Erdenmar, y ella misma pudo comprobar cómo muchos de aquellos en los que confiaba, en realidad eran servidores del enemigo. La traición había surgido en sus propias filas, y militares poderosos lideraban a los Corruptos. Martonar no podía creer lo que estaba pasando. Los Helimard habían sido traicionados. Los Corruptos habían sido liberados de la

prisión, y Martonar pudo contemplar cómo asesinaban a la población civil sin piedad. Durante unos segundos observó la escena, y lágrimas cayeron de sus ojos, pues podía ver la caída de los Helimard, la destrucción de todo por lo que su amado Eldamar había luchado. Con las lágrimas en su rostro, desenvainó su espada, decidida a luchar una última vez por la salvación.

Martonar defendió con valentía a la población civil, uniéndose a los soldados que luchaban por la paz, pero los Corruptos eran demasiado poderosos, y su número era grande. Tanto poder tenían, y tan intimidantes resultaban, que hubo Helimard que cambiaron de bando para poder salvar la vida. Martonar contempló cómo muchos de los militares que luchaban por los Helimard decidían asesinar a sus compañeros en medio de la batalla. Muchos fueron los traidores que se encontraban en la lucha, y Martonar no podía sino continuar observando como poco a poco, los Helimard eran cada vez más escasos. Finalmente, Martonar fue superada en número, y los Corruptos, al percatarse de quien era, no le dieron muerte, sino que la capturaron con vida.

La batalla de Erdenmar concluyó con la destrucción de los Helimard. No hubo ni un solo superviviente, pues la ciudad era subterránea, y no había escapatoria. Los Helimard nunca habían podido imaginar que la ciudad de Erdenmar pudiera ser conquistada por el enemigo. Pero así había ocurrido, y no por asedio, sino por infiltración. Una vez los Corruptos habían obtenido la victoria, llevaron a la devastada Martonar a la plaza central, y allí la ataron con cadenas. Su final estaba próximo, pero antes, los Corruptos deseaban ridiculizarla. Ella, quien había sido la amante del salvador, la mujer más poderosa del mundo en este momento, ahora estaba presa de los mayores perturbados. Martonar fue azotada con látigos, y muchos fueron los insultos que recibió. En su mente tan solo podía pensar en que pronto su sufrimiento terminaría, y al fin podría reunirse de nuevo con su querido Eldamar. Antes de sucumbir, Martonar susurró para sí misma unas últimas palabras.

«Lo siento». Esta disculpa de Martonar iba dirigida a su amado, pues ella sentía que no había logrado mantener sus victorias. Sentía que lo había fallado, a pesar de haber hecho todo lo que pudo. Los enemigos eran demasiado poderosos, y muchos eran los traidores. Cuando los Corruptos dejaron el cuerpo de Martonar ensangrentado por los azotes, el capitán desenvainó su espada, dispuesto a finalizarla.

Así fue como Martonar sucumbió, pues el capitán de los Corruptos hincó su espada en la espalda de la mujer, y ésta cayó, para nunca más levantarse. Lo último que vio en su mente fueron sus recuerdos con Eldamar, y su deseo de un futuro truncado por la guerra. La vida abandonó a Martonar, y al fin podría descansar en paz. Con su muerte, los Corruptos habían finalmente obtenido la mayor de las victorias. La ciudad de Erdenmar había caído, y ahora estaba bajo el dominio de los Corruptos.

La noticia de la caída de Erdenmar y la muerte de Martonar se expandió rápidamente por el sur de Helrriard, y ésto dio nuevos ánimos a los Corruptos que aún intentaban hacer caer el resto de las ciudades. Los Helimard se sintieron abatidos, y por ésto, todas las ciudades de Morramard acabaron sucumbiendo a sus enemigos. Las ciudades de Rodemar y Disenmar fueron conquistadas, y el dominio de los Corruptos comenzó. El sur de Helrriard fue perdido una vez más. Los esfuerzos de Eldamar por liberar estas tierras habían sido en vano, pues poco había durado la paz vigilante. Una vez más, el enemigo tenía el poder. Y así, Minhierr Helcar se sintió satisfecho.

El cuerpo de Martonar fue incinerado, al igual que los cadáveres de los Helimard caídos. Los humos de las piras se alzaron hacia el cielo cubierto de grises

nubes, y pronto tan solo quedaron cenizas. Fueron las de Martonar las que volaron y se esparcieron por la subterránea Erdenmar, con un viento de procedencia misteriosa. Y así fue como su espíritu siempre estaría ligado a esta ciudad, y también a su querido Eldamar. El mundo siempre la recordaría.

Los eventos transcurridos no habían sido fruto de la casualidad, pues éste había sido el plan de los Corruptos desde la muerte de Eldamar. Tras la derrota de los Corruptos en la batalla de Durramard, aquellos que permanecieron ocultos planearon la caída del sur, empezando por Erdenmar. Tuvieron como prioridad dar muerte a Martonar, la única superviviente de los líderes venidos del norte. Pero debía ser un ataque coordinado, para que los Helimard no se ayudaran entre sí. De esta forma, los mismos Corruptos habían planificado su captura e internamiento en las prisiones, pues así podrían estar reunidos y ocultos. Sería más sencillo de esta manera, especialmente para la conquista de Erdenmar, pues al ser una ciudad subterránea, un ataque desde fuera sería muy difícil, pero desde dentro, los Helimard no tendrían escapatoria. Y así ocurrió, y fue por ésto que los Corruptos obtuvieron su tan ansiada victoria. Con la muerte de Eldamar, la traición de Erdenmar ocurrió, y Martonar encontró la muerte, y las ciudades del sur volvieron a estar bajo el dominio de los Corruptos, los siervos del Señor de la Oscuridad. Años más tarde, los Corruptos llevarían a cabo un plan para también mantener el control de los pantanos de Durramard. Allí, cerca de las Montañas de Durrarco, edificaron una ciudad fortaleza, que fue conocida con el nombre de Durtamar. Aunque pasaría la mayor parte de tiempo abandonada, debido a que las ciénagas eran inhóspitas, podría ser usada para la defensa si alguna batalla habría de acontecer en aquel lugar.

Martonar jamás sería olvidada, y su recuerdo viviría junto al de su querido Eldamar. Luchó con bravura para mantener la paz en el sur. Y aunque los Corruptos lograron superar a los Helimard, su determinación resonaría en los ecos del mundo. Hizo cuanto pudo para que su pueblo pudiera vivir con tranquilidad, aunque por poco tiempo. Se mantuvo fuerte y poderosa hasta el final, a pesar del dolor por las pérdidas. Martonar Lagodar permanecería en la memoria, y por siempre descansaría y brillaría entre las estrellas, hasta el fin de los días.

El Exterminio de la Civilización

Tras la Ruina de Helrriard, parecía que el mundo ya había conocido su mayor devastación, y los Helimard sufrieron su mayor destrucción. Sin embargo, el destino les tenía reservado un futuro aún más oscuro. No habría nadie capaz de oponerse a los designios de Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad.

Con la Guerra de los Tres Días, el mundo al completo quedó arrasado, y los Helimard casi se extinguieron. Las una vez prósperas tierras de Herramard quedaron reducidas a cenizas, y tanto en el norte como en el sur, los Corruptos dominaban, y los Helimard supervivientes fueron esclavizados. A pesar de las victorias en Morramard, éstas no duraron largo tiempo, pues hubo traición en la ciudad subterránea, y el dominio de los Corruptos perduró. Pero sería unas décadas después cuando ocurriría un evento que marcaría el destino de la civilización.

En la ciudad de Cronimar nació Elwyn Nisatar. Esta ciudad se encontraba cerca de la costa, y su puerto era el más próspero de todo el mundo. Era conocida como la ciudad de los cocodrilos, pues éste era el animal adorado. La flota de barcos de este

puerto era inmensa, y a pesar del dominio de los Corruptos, también había Helimard trabajando en este lugar. Elwyn era hija de Helimard, y desde temprana edad tuvo que soportar el maltrato de los enemigos. Sin embargo, ésto le haría ganar fortaleza, pues resistiría todos los obstáculos, y emergería de entre las sombras.

Cuando Elwyn nació, ya habían pasado casi dos décadas desde la segunda caída del sur. Los antiguos héroes habían muerto, y el mundo estaba sumido en la devastación. No hubo nadie que se atreviera a enfrentarse al mal, y las tierras estaban dominadas por el miedo y el terror. Los Sin Nombre merodeaban por los cielos, vigilantes, dispuestos a informar al Señor del Vacío acerca de los movimientos de todos. El mundo continuaba en la sombra, y los Helimard esclavizados temieron por sus vidas, todos y cada uno de los días de su existencia.

El tiempo pasó, y Elwyn conoció a un hombre, también nacido en Cronimar, cuyo nombre fue Beacan Caertarr, y ambos tuvieron un romance. Beacan también fue un Helimar esclavizado, y al ser fornido, los Corruptos abusaban de él para los trabajos forzados. En ocasiones, Beacan resistía, pero entonces era azotado con los látigos y golpeado. Elwyn se dio cuenta de su fortaleza, y así fue como se conocieron. Los males del mundo serían mejor soportados con un apoyo, y Beacan tuvo en Elwyn a una gran compañera de vida. Ella lo ayudó a sobrellevar el trabajo, y estuvieron muy unidos.

Tal fue el amor que tuvieron el uno por el otro, que a pesar de las desgracias del mundo, pudieron tener descendencia. Su primer hijo fue llamado Luaran, y unos años después tuvieron un segundo hijo, que fue llamado Lugair. La familia había crecido, y a pesar del sufrimiento que ocasionaban sus enemigos, pudieron tener hermosos momentos juntos. Luaran y Lugair serían hermanos inseparables, y los padres esperaban que pudieran crecer juntos. Sin embargo, el destino les tenía reservado el infortunio.

Años después, en un día aparentemente normal, Elwyn esperaba el regreso de Beacan a casa, pero jamás regresaría. Esperó por largas e interminables horas, y a cada minuto que pasaba, más ansiedad tenía. Sentía que algo terrible le había pasado, pero no recibiría noticias en esa noche, en la cual no pudo descansar. A la mañana siguiente, Elwyn fue presta hacia el puerto, el lugar donde Beacan había estado trabajando el día anterior, y allí lo buscó incansablemente. Los Helimard esclavizados la observaron, y hubo algunos que sabían quién era y a quién estaba buscando, pero no se atrevían a hablar. Fue entonces cuando Elwyn intentó preguntarles acerca del paradero de Beacan, a quien no encontró por ningún lugar, pero los Helimard estaban demasiado asustados como para responderle. Sería un hombre anciano quien le respondería a su pregunta, y Elwyn deseó jamás haber conocido la respuesta.

«Buscas a Beacan, mas no deberías seguir buscando, pues está muerto». Éstas fueron las palabras del esclavo anciano. «Hubo un altercado ayer. Beacan se resistió y se enfrentó a los Corruptos, que demandaban que trabajara más duramente. Manifestaron su hartazgo de tener que lidiar con su rebeldía, y lo azotaron incansablemente hasta que sucumbió a sus heridas. Después, cogieron su cuerpo y lo arrojaron al mar, lejos de aquí. Nos prohibieron siquiera mencionar su nombre para que quedara en el olvido. Pero yo ya no tengo nada que perder. Estoy viejo y cansado, lo único que deseo es la muerte». Ante estas palabras, lágrimas brotaron de los ojos de Elwyn, quien no podía soportar la idea de que su amado y el padre de sus hijos yaciera muerto en el fondo del mar.

Elwyn corrió desconsolada de vuelta a su hogar, y allí lloró durante días la

muerte de su amado. Pronto, los hijos de Elwyn, Luaran y Lugair, supieron de la muerte de su padre, y éstos también sufrieron su pérdida. La familia quedó rota, y el dolor se prolongaría durante meses. Cuando los Corruptos supieron que el anciano había mencionado el nombre de Beacan, le dieron muerte, y éste sucumbió y pudo descansar en paz al fin. Ya no tendría que realizar más trabajos forzados, nunca más.

La familia de Elwyn no fue la única que cayó en la desgracia, pues muchas historias similares podían escucharse alrededor del mundo. Las familias de los Helimard se rompían por la crueldad de los Corruptos, y mucho fue el sufrimiento. Hombres y mujeres, maridos y esposas, amantes, hijos e hijas, siempre algún miembro de la familia sucumbía al mal, y los demás tenían que vivir el resto de sus días con el dolor. Mientras tanto, los Corruptos continuaban creciendo, pues hubo Helimard esclavizados que deseaban salir de esa situación, y acabaron uniéndose a sus torturadores, quienes solo aceptaban a los más fuertes, aquellos capaces de subyugar a los débiles. El mundo poco a poco se iba llenando cada vez más de Corruptos, pero los Helimard no serían extinguidos del todo, pues los malvados los necesitaban para realizar aquellos trabajos que ellos mismos no querían realizar.

De esta manera, las ciudades del mundo no quedarían completamente devastadas, pues los Helimard trabajaron incansablemente para que no se arruinaran y fueran habitables. A pesar de la sombra que cubría el mundo, la civilización continuaba. Los rayos del sol no penetraban en la tierra desde que ocurrió la Ruina, y ciertamente, lo más complicado era que los cultivos pudieran crecer con tal limitación. Las nubes grises cubrían los cielos, y no se disiparían. En estos tiempos, nadie se atrevía a cruzar las tierras de Herramard. La mayoría de los Helimard esclavizados ni siquiera reunían el valor para salir de la ciudad donde vivían. Los caminos estaban vigilados tanto por los Corruptos como por los Sin Nombre, y lo más probable era que deambular solo por el exterior acabara en una trágica muerte. Los años pasaron, y por un tiempo, no habría cambios ni eventos trascendentes. El dominio de Minhierr Helcar parecía extenderse en perpetuidad, pues los Helimard le tenían gran miedo. El día llegó en el que el temible Señor del Vacío llevaría a cabo una acción que causaría gran terror y sufrimiento tanto a los Helimard como a los Corruptos.

El Señor de la Oscuridad todo lo sabía y todo lo veía, pues los Sin Nombre siempre permanecían en vigilancia. Así, el mismísimo Minhierr Helcar, en forma corpórea, se dedicó a visitar una a una todas las ciudades del mundo, ordenando que todas y cada una de las personas, tanto Corruptos como Helimard, se presentasen ante él, incluso aquellos que estaban ocultos, pues él sabía dónde estaban, y no podían esconderse. Su plan era más malvado que simplemente darles muerte. Deseaba aterrorizar a todos los que intentaban oponerse a sus designios. Minhierr Helcar llevó a cabo sus planes en todas las ciudades, y los eventos que ocurrieron en Cronimar fueron los que repitió en el resto.

La imponente figura del Señor de la Oscuridad penetró en la ciudad de Cronimar. Vestido con una armadura negra y tan alto como un árbol, fue contemplado en todo su esplendor por siervos y esclavos. Ordenó que toda la población de la ciudad se presentara en la plaza central, y nadie podría huir o esconderse. Prometió que no mataría a nadie de los que se presentasen, e incluso dejaría que los Helimard volvieran a sus hogares sin sufrir daño. Los esclavos no entendían su plan, pero pronto lo sabrían. El Devastado amenazó con que aquellos que permanecieran ocultos sucumbirían bajo la influencia de las Sombras. Así, Elwyn se presentó junto con Luaran y Lugair, temerosa

de que la oscuridad se los llevara.

Minhierr Helcar observó a la multitud, buscando a alguien con sus ojos. Caminó entre la población, y éstos se apartaban, dejándole pasar. El maestro no pronunció ninguna palabra, sino que tan solo caminó, en dirección hacia algo o alguien. Fue cuando llegó ante Elwyn que finalmente se detuvo, y ésta bajó la mirada, incapaz de poder contemplar tan poderosa figura. Sus hijos Luaran y Lugair se encontraban tras ella, agarrados a sus manos, temblando de terror. Entonces, el Señor del Vacío se dispuso a sustraer a uno de los hijos.

Los niños gritaron aterrorizados al ver cómo la mano negra del Señor del Vacío se acercaba, y Elwyn suplicó piedad, pero todo fue en vano. Minhierr Helcar agarró a Lugair, el más pequeño de los hermanos, decidido a llevárselo a su oscura fortaleza. Los gritos de terror de Lugair, quien llamaba a su hermano y a su madre, resonaron por toda la ciudad, pero nadie se atrevería a hacer nada, pues nada podían hacer contra la decisión de tan poderoso ser.

«¡Silencio! La Fortaleza de Minhamar será tu destino. No te atrevas a desafiarme. La muerte será lo que te espera si no cesas en tu llanto». Con estas palabras, Lugair dejó de gritar, y sus lágrimas fueron derramadas en el mayor silencio que pudo. Elwyn cayó arrodillada al suelo, devastada por lo que estaba ocurriendo, llorando desgarradoramente. Luaran abrazó a su madre, con lágrimas cayendo de sus ojos, tremendamente entristecido por la captura de su hermano pequeño.

Minhierr Helcar secuestró a Lugair y lo llevó a su oscura fortaleza. Realizó la misma acción en todas y cada una de las ciudades del mundo, con un niño diferente. Nadie sabía cuáles eran sus planes con estos hechos, pero definitivamente, sus acciones causaron gran daño en la población, especialmente en los esclavos. Los Helimard volvieron a sus hogares sin sufrir daño, pues los Corruptos estaban tan impactados que tampoco tenían fuerzas para la destrucción. El Señor de la Oscuridad podía enviar a las Sombras para causarles la muerte, pero tenía otro plan en su perturbada mente.

Un año después, sucedería uno de los más trágicos eventos del mundo desde los tiempos de la Ruina. El día llegaría en el que el temible Señor del Vacío diera una orden a los Corruptos. Su plan era perverso y malvado, y los Helimard sufrieron grandemente su decisión.

Una voz resonó en las mentes de la población, tanto Corruptos como Helimard, y las palabras que fueron pronunciadas causaron el terror. El destino de la civilización iba a tomar un rumbo en el que muchos sucumbirían.

«Largo tiempo han vivido los Helimard, y ha llegado el momento del azote». La voz de Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad, fue escuchada con horror por todos. «Los Helimard no deben jamás sobrepasar a mis siervos, así que éstas son mis órdenes. Todos aquellos menores de quince años y las mujeres embarazadas han de sucumbir. Que el exterminio de los Helimard sea llevado a cabo, o seréis vosotros los Corruptos quienes sufriréis mi eterna cólera». Una tormenta se desató en las tierras sombrías, y los cielos sobre la Fortaleza de Minhamar fueron iluminados por los truenos y los relámpagos. El mundo se oscureció, y pronto, los Corruptos comenzaron a llevar a cabo las órdenes de su maestro.

De esta manera ocurrió la mayor desgracia desde los tiempos de la Ruina que devastó al mundo. Este hecho fue conocido como el Exterminio de los Helimard, y también como la Masacre de los Infantes, pues era del interés del Devastado que los menores fueran destruidos. Por todo el mundo, los Corruptos perseguían a los menores

y a las mujeres embarazadas, y muchos fueron los muertos. Los Helimard aterrorizados se escondían, y fue debido a ésto que esta masacre duraría tantos años. La crueldad de Minhierr Helcar y de los Corruptos parecía no tener límites. La población de los Helimard descendería considerablemente, pues también eran asesinados aquellos que participaban en el ocultamiento de las víctimas.

Luaran, el hijo que aún permanecía con Elwyn, era menor, y podía ser asesinado por los designios del dominador del mundo, por lo que la madre lo ocultó, temerosa de perder a su otro hijo. No sabían cuál había sido el destino de Lugair, y jamás lo sabrían. Vivo o muerto, era algo que desconocían, pero habían asumido que ya nunca más volverían a verlo. Con la masacre, Elwyn mantuvo a Luaran oculto todo el tiempo, pero sabía que los enemigos no descansarían hasta que todas las víctimas fueran muertas. Todos los días había noticias de nuevos asesinatos, y no había piedad. Los Helimard resistieron durante meses, pero entonces, la población de Cronimar decidió llevar a cabo un acto desesperado, para poder salvar al menos a algunos de los que estaban en peligro.

En secreto, los adultos prepararon un barco en el puerto de Cronimar, en el cual harían embarcar a la mayor cantidad de menores de quince años que pudieran. Una vez estuvo listo, muchos fueron los niños llevados hasta ese navío. Los adultos sabían que era arriesgado que salieran de sus escondites, pero no había otra opción. Tenían que ponerlos a salvo de alguna forma. Elwyn llevaría a Luaran hasta el puerto, y él embarcaría junto a otros niños, rumbo a lo desconocido.

La madre se arrodilló ante el hijo, y ambos se abrazaron. Recordaron y honraron la memoria de Lugair, el hermano pequeño que fue sustraído por el Devastado, y ambos desearon que él también hubiera podido estar allí para poder embarcar. Ambos lloraron al recordar las pérdidas familiares, y Luaran deseó que su madre pudiera ir con él, pero Elwyn se negó, pues el barco era solamente para aquellos en peligro de muerte por la Masacre de los Infantes. Ni siquiera las mujeres embarazadas embarcarían, tan solo niños ya nacidos. Luaran subió al barco, y éste finalmente zarpó. Los niños se despidieron de sus familiares desde la cubierta, y Elwyn observó con lágrimas cómo su último hijo se marchaba para siempre. De repente, una alarma sonó por el puerto. Los Corruptos se habían dado cuenta de que un barco se estaba yendo por las aguas.

Los familiares de los niños sabían que ya no había escapatoria, y estaban dispuestos a abrazar su final, pues preferían morir ellos mismos en lugar de sus descendientes. La muchedumbre de los Corruptos se aproximaba hacia ellos, enfurecida por lo que acababa de ocurrir. Estaban dispuestos a hacer sucumbir a todos aquellos que habían planeado esta ofensa.

La masacre del puerto ocurrió, donde ninguno de los familiares de los niños que embarcaron quedó con vida. Elwyn, quien no era una luchadora, permaneció observando el barco en la distancia, el cual ya estaba lo suficientemente lejos como para que los niños no pudieran ver la desgracia que estaba a punto de ocurrir. Las lágrimas no dejaban de brotar de sus ojos, pero pudo sentir satisfacción al saber que su hijo Luaran estaba ahora fuera de peligro.

«Adiós, hijo mío». Elwyn pronunció estas palabras para sí misma. «Sobrevive lejos de la desgracia». Los Corruptos finalmente llegaron hasta ella, y su muerte fue rápida. Desgarrada y atravesada por el filo de la espada, Elwyn cayó al suelo, ensangrentada, para nunca más volver a levantarse. En el suelo, continuó mirando en dirección al mar, y antes de sucumbir, pudo ver en su mente a su amado Beacan y a sus

queridos dos hijos, Luaran y Lugair, como una familia feliz. Pronto sus ojos se nublaron, y así Elwyn finalmente pudo descansar en paz.

Tras la muerte de los familiares de los niños, los Corruptos se dieron cuenta de que el barco ya estaba demasiado lejos como para perseguirlo. Por lo tanto, decidieron mantener este evento en secreto, pues temían la ira de su maestro. Sin embargo, aunque los Corruptos jamás informaron al Señor de la Oscuridad sobre este hecho, éste lo conocía, pues las Sombras lo informaron. A pesar de todo, Minhierr Helcar no realizó ninguna acción, sino que le pareció interesante, y estaba expectante de lo que los Helimard serían capaces de hacer. No le preocupaba que algunos menores hubieran escapado, pues su supervivencia sería dura, y confiaba en que lo más seguro era que la mayoría perecieran. De esta manera, multitud de menores de Cronimar lograron escapar de la Masacre de los Infantes, y su destino fue desconocido por todos.

El Exterminio de los Helimard se prolongaría durante muchos años, y Minhierr Helcar lograría su objetivo, pues cuando esta desgracia concluyó, no quedó ni un solo menor de quince años ni mujer embarazada en todo el mundo. Los mayores eran necesarios para los trabajos de esclavitud, y por eso no eran perseguidos. El Señor del Vacío había provocado que una generación al completo fuera destruida, mermando la población de los Helimard. El poder y el número de los Corruptos se acrecentó. Ésto supuso la perpetuidad del dominio de los malvados en el mundo.

Terribles habían sido los eventos con los que los Helimard tendrían que vivir por el resto de sus días. El secuestro de los niños por el Devastado, la huida de los menores de Cronimar, y la gran masacre, fueron hechos terribles que marcaron a la civilización. Nadie sabría sobre el destino de los niños, ni aquellos que fueron secuestrados, ni aquellos que lograron escapar. Elwyn estaba muerta, pero la fortuna de sus hijos Luaran y Lugair era desconocida. Quizá Luaran vivía, y quizá Lugair estaba muerto. Los Helimard lo desconocieron por largo tiempo, y sus historias llegarían a sus oídos tras muchos siglos. Tras la Masacre de los Infantes, el mundo continuaría sumido en la oscuridad, con los Corruptos dominando las ciudades, cada vez con mayor crueldad. Y Minhierr Helcar permanecería en su Fortaleza de Minhamar, dispuesto a causar sufrimiento a todos aquellos que se opusieran a sus designios.

Elwyn siempre sería recordada en la historia, pues el destino le aguardaba grandes hechos a su familia. Intentó proteger a sus hijos como mejor pudo, pero nadie podía oponerse a las decisiones del Devastado. Ella no viviría para ver la fortuna de sus descendientes, pero ya no sufriría por más tiempo. Elwyn Nisatar permanecería en la memoria de los Helimard y jamás sería olvidada, y brillaría por siempre en el firmamento, entre las estrellas.

Volumen III

Segunda Edad

Libro I

Elententa

Las Baladas de Elentë

Los Miedos de los Mundos

La Influencia Sombría en las Gentes

La Segunda Edad, también llamada como la Edad de las Sombras Celestes, la Edad Media, fue el segundo gran periodo de la Historia de los Mundos de Alentë.

La historia de las civilizaciones en la edad pasada estuvo llena de desgracias, pues los Lugartenientes asolaron la vida de las gentes. Ésto provocaría que a lo largo de los siglos, las personas tuvieran experiencias traumáticas, haciendo que ciertos miedos fueran más prevalentes que otros. Ya en estos años del pasado, los Sin Nombre se aprovecharon de esta debilidad para ejercer su influencia. Las Sombras debían continuar utilizando sus poderes pesadillescos si deseaban conseguir lo que tanto ansiaban.

El objetivo de las Sombras era corromper, pero si no lo conseguían, esperaban al menos quebrar sus mentes, o matar. Las gentes debían resistir contra todo miedo, pues si lograban superar sus temores, serían libres, y las Sombras no podrían hacerles daño. Algo complejo que se extendería durante siglos.

A lo largo del tiempo, el Culto de las Sombras formado por personas corrompidas que adoraban a los Sin Nombre utilizarían estos miedos universales para sus rituales y sus torturas. No mucho se sabría acerca de qué realizaban exactamente, pues llevaban a cabo estos actos en completo secreto. Pero si era cierto que cuando alguien era capturado por los Cultistas y presenciaba uno de sus rituales, o jamás regresaba, o si lo hacía, estaba quebrado. Cosas tenebrosas eran llevadas a cabo por los miembros de la Orden Sombría, cosas que las gentes preferían no saber, y por eso trataron de ignorarlos, hacer como si no existieran, y seguir con sus vidas lo mejor que pudieran. De esta forma, estas dos fuerzas hicieron su efecto en la influencia sombría, pues mientras que los Cultistas la empoderaban, la indiferencia de las gentes hacía decrecer su poder.

Muchos fueron quienes resistieron la influencia sombría y escribieron sobre su experiencia, y de esta manera, la Historia de la Edad de las Sombras Celestes quedaría para siempre en la memoria de las civilizaciones, hasta el fin de los días.

Assiria – Supervivencia – La Muerte

De entre todos los temores compartidos por los seres vivientes con conciencia, no habría otro más universal que el mismísimo miedo a la muerte. El fin de la vida representaba aquello que todos más temían, y las Sombras se aprovecharían enormemente de este temor para ejercer su terrible influencia.

Muchos fueron los que vivieron en el pasado, y muchos serían los que vivirían en el futuro, pero todos ellos compartirían el mismo destino. El irrevocable paso del tiempo contaba los segundos que quedaban para que llegara el final. En los tiempos de

la creación, el Señor de la Oscuridad consideraba la vida como un castigo, debido a que afirmaba que el sentido de la vida era la muerte, pues resultaba irremediable. Sin embargo, todo lo corpóreo debía turnarse en incorpóreo, y ésto era algo que los sabios presentían, pero no podían comprobarlo hasta no haber cruzado el umbral.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo a la muerte, la tanatofobia. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Arminiel Nundorial, una mujer nacida en la ciudad de Malcania. Tiempo atrás, éste lugar fue testigo de la brutalidad del Lugarteniente Sombrío, pues allí llevó a cabo su más terrible venganza, y durante siglos, la ciudad estuvo gobernada por una severísima dictadura. Esos eventos pertenecían al pasado, y ahora la ciudad estaba reconstruida y de vuelta a su esplendor, pero aquellos que aprendían sobre su historia no podían evitar un sentimiento de desolación al saber que caminaban por unas calles que antiguamente habían visto mucha crueldad.

Ya desde niña, Arminiel estaba interesada en la historia, y ansiaba conocer más acerca del mundo y obtener sabiduría. Llegada su juventud, ya conocía incluso acerca de la Réplica del Perennsil, el árbol maravilloso que se encontraba en Perennia. Escuchó acerca de las Joyas Negras, perdidas en la inmensidad de las aguas para siempre, fabricadas en tiempos pasados para proteger el gran árbol. Había paz en el mundo, una paz no habían tenido desde que llegó el Lugarteniente. Pero el ambiente no se sentía igual, y el humor de los Aelmë presentía el terror. Los Sin Nombre permanecían ocultos en las profundidades de la tierra, y conforme los años fueron pasando, su influencia podía sentirse latente, en ocasiones más, en ocasiones menos, como ondas de maldad que se manifestaban de vez en cuando para recordarles que aún permanecían allí.

Arminiel pronto descubriría cuál era su mayor miedo. Cuando leía acerca de los héroes del pasado, no podía dejar de preguntarse por qué sus vidas acabaron, y dónde se encontraban ahora. Aquellos caídos en batalla tuvieron el más cruel de los finales. Pero también hubo quienes decidieron sucumbir por su propia mano. Cuando Arminiel pensaba en la oscuridad perpetua, la ansiedad se apoderaba de ella. Entonces fue cuando los Sin Nombre captaron su temor, y durante los siguientes años, lo amplificarían, tratando de corromperla o quebrarla. Y por largo tiempo, Arminiel no pensó que estaba siendo influenciada por los oscuros seres.

«¿Qué ocurre cuando fallecemos? ¿Oscuridad perpetua? ¿Sueño eterno? ¿Volveremos a ver a nuestros seres queridos? ¿Habrá un Más Allá?». Estas preguntas recorrían la mente de Arminiel a diario, y cuanto más pasaba el tiempo, más se hundía en el pozo depresivo que las Sombras estaban creando para ella.

La llegada de la oscuridad de la noche resultaba inquietante para Arminiel. Muchas fueron las ocasiones en las que pensó que ese sería su último día en el mundo, que durante la noche expiraría, y allí quedaría en su cama, fría y muerta, a la luz de la luna. Mientras se encontraba acostada, dormía plácidamente. Podía sentir las pulsaciones de su corazón y los movimientos de su respiración. De repente, todo cesó, y su mente quedó vacía y oscura. Abrió los ojos, y no pudo ver nada. No podía moverse, pues su cuerpo no respondía. Un sentimiento de ansiedad extrema le recorrió el cuerpo, queriendo gritar y pedir ayuda, pero la voz no le salía. Continuó intentando levantarse, pero era como si estuviera retenida en la cama, y entre la oscuridad, podía observar unas sombras deslizándose, lo único que podía llegar a ver. El miedo se apoderó de ella, y pensó que había llegado su momento. Su final había llegado, estaba a punto de morir.

Un rayo de luz atravesó la ventana, y Arminiel, sudorosa, abrió los ojos. Su

cuerpo temblaba por la experiencia, y rápidamente pudo comprobar que no estaba muerta. Podía sentir su corazón y su respiración, y también podía moverse. Se levantó de la cama, suspirando, y abrió la ventana al completo para dejar que la luz del día penetrara en la oscura habitación. Se sintió aliviada, pero dentro de ella sabía que ésto era solo el principio. Los Sin Nombre la habían alcanzado, y ahora dormir sería doloroso.

Muchos años pasaron, y a lo largo de su vida, diversos acontecimientos acrecentaron aún más su miedo a la muerte. Sus padres fallecieron, y quedó sin familia. Eventualmente, llegó a casarse, y durante esos años de matrimonio, pudo volver a tener felicidad, y por unos años, parecía que los pensamientos de muerte se habían apagado. Quizá las Sombras estaban ocupadas en otras personas. Fuera como fuese, Arminiel vivió feliz los siguientes años, hasta que la desgracia regresó de nuevo a su vida. Debido a un accidente, su querido esposo sucumbió a la muerte, y cuando ésto ocurrió, todos los miedos regresaron a Arminiel, para nunca más marcharse. Quedó sola en su hogar, pensando en la muerte, ya no como algo a temer, sino quizá, como algo liberador.

Arminiel escuchó acerca de los Cultistas, aquellos que participaban en el Culto de las Sombras, a quienes adoraban, quizá en busca de la vida eterna. Pero Arminiel, quien había experimentado las maldades de las pesadillas, sabía que eso era en vano. Los pobres espíritus que veneraran a los Sin Nombre tan solo podían acabar como ellos. En alguna ocasión, pensó en acudir a los Cultistas para saber si había alguna forma de poder ver a sus seres queridos, pero algo en su interior la hizo detenerse. Una voz le decía que ese no era el camino correcto, y que debía esperar, pues su momento llegaría. Era la voz de Níssiriel Aëlma, la Señora de la Abundancia, quien deseaba lo mejor para ella. Así, Arminiel resistió la tentación de las Sombras de ir a pedir consejo a la Orden, pero ésto tuvo consecuencias, pues a partir de entonces, las pesadillas de Arminiel se volvieron cada vez más terribles.

Ella intentó vivir su vida como si la muerte no existiera, pero recordando a sus seres queridos, a quienes nunca olvidaría. Se sentía deprimida, pero intentaba ayudar a los más necesitados a poder ser felices. Con el paso de los años, su desapego por el mundo era mayor. Había enfrentado la muerte de seres queridos, pero no la suya propia, y sería con el paso de los años cuando ocurriría un evento que le daría la lección final.

Arminiel caminaba por las calles de la ciudad, pensando en sus quehaceres del día. En ese entonces era una mujer que había llegado a la mitad de su esperanza de vida. Nunca llegó a volver a enamorarse desde el fallecimiento de su amado, y aunque en el pasado había deseado tener hijos, ya no, pues no deseaba contemplar sus posibles muertes, aunque seguramente ella fallecería antes. Mientras caminaba, de repente, se desmayó. Los Aelmë se dieron cuenta de que la mujer estaba tirada en el suelo, y había perdido la conciencia. Alertaron a los médicos, quienes pronto la llevaron al hospital más cercano. No entendían lo que le ocurría, y tuvieron que dejarla en observación durante un tiempo.

Llegarían a pasar varios días en los que Arminiel no despertaba, aunque tenía signos vitales. Hermosas y terribles visiones se intercalaban en su mente, como si la Bienaventurada estuviera luchando contra la Sombra para mostrarle la belleza de la muerte. Arminiel sentía que estaba enfrentándose a la muerte para poder vivir. Debía aceptar su propio proceso de muerte y dejar atrás todo miedo, pues sería la única forma de poder superar la influencia sombría. Pero estos seres eran demasiado poderosos, y las pesadillas resultaban demasiado dolorosas. Arminiel se hundía cada vez más y más, y

los médicos se dieron cuenta de que sus constantes vitales estaban cayendo. Estaba cada vez más cerca de la muerte. Todo era oscuridad.

Silencio. Todo era silencio, como si el mundo se hubiera detenido. Oscuridad perpetua. Quizá Arminiel estaba muerta. Entonces, una voz resonó, una voz espiritual, y éstas fueron sus palabras.

«Acepta tu propio proceso de muerte. Deja atrás todo miedo. Disfruta cada día. Morir tan solo es otro sendero que todos recorren».

La voz de Níssiriel Aëlma tuvo su efecto, y la siguiente vez que Arminiel abrió los ojos se encontraba en su cama, en su hogar, con las cortinas tapadas. Estaba amaneciendo, y una luz tenue estaba penetrando por los cristales. Se sentía extraña, pues todo lo que había ocurrido había parecido tan real. Cuándo le llegaría su momento, era algo que no podía predecir.

Con los años, se interesó cada vez más en el proceso de muerte, y llegó a ayudar como voluntaria en cuidados paliativos en los hospitales, atendiendo a personas que se encontraban al final de sus vidas. Le aterrorizaba, pero a la vez, sentía que era lo que debía hacer, pues no solo estaba ayudando a los demás a tener una muerte digna, sino que al exponerse ante su mayor miedo, podía asumirlo mejor. Arminiel se dio cuenta de los mecanismos que el cuerpo tenía para entrar en el descanso eterno. Quienes más se marchaban en paz eran los ancianos, pero todos, antes de morir, veían a sus seres queridos, que rodeaban a la grandiosa Níssiriel Aëlma, y decían su nombre una última vez, antes de exhalar su último suspiro. Arminiel se preguntó si sería de esta forma cómo ella también terminaría su vida, si realmente podría ver a sus padres y a su amado junto a la Señora de la Abundancia.

Durante los siguientes años, la vida de Arminiel fue centrada en ayudar en cuidados paliativos, y poco a poco su cuerpo se fue haciendo mayor, pues quizá no era por la edad, sino por la constante resistencia a la influencia de los Sin Nombre. Las pesadillas sombrías acerca de la muerte eran recurrentes. Muchas noches despertaba sobresaltada porque soñaba con diversas formas de morir, y las víctimas eran personas que había visto a lo largo del tiempo, como compañeros médicos o pacientes, y también ella misma. Se habían vuelto tan usuales que poco a poco dejó de confundirlas con la realidad, pues se despertaba llorando, con lágrimas en los ojos, y mucha ansiedad. Desarrolló temor a dormir, pero era irremediable, pues el sueño era necesario para el descanso. Por todo ésto, los siguientes años de Arminiel pasaron con dureza, pues las Sombras realmente se esforzaban por quebrarla, pues ella no se dejaría corromper.

Una noche, Arminiel fue a dormir, y en esa ocasión, se sentía muy tranquila. Una extraña paz dominaba su interior, como si se hubiera deshecho de la influencia sombría. Se acostó en la cama y relajó su cuerpo. Pronto entró en un sueño profundo, donde todo era oscuridad. Parecía que iba a ser una noche muy placentera, sin sufrimiento ni dolor. Ahí, en medio de la oscuridad, pudo ver los espíritus de personas queridas. Su amado se encontraba en el centro, y a sus lados, estaban sus padres. Una luz surgió desde más allá, y entonces, una hermosa figura apareció, y ésta la reconfortó.

«No temas, querida». Era Níssiriel Aëlma quien dijo estas palabras. «La Sombra puede intentar dominar, pero no siempre ha de lograrlo. Aquí te estaremos esperando. El fin será el nuevo comienzo». Con estas palabras, Arminiel se sintió reconfortada, y así fue que su sueño continuó, y no le importaba si jamás volvía a despertar.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo a la muerte, pues entraba dentro de

la supervivencia de la vida. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes sintieron paz, y otros, estrés. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Arminiel Nundorial también encontró su final, y ahora se encontraría junto a sus seres queridos en el seno de la Señora de la Abundancia, libre de todo miedo y temor, en paz, allá entre las estrellas.

Norgdgian – Dolor Propio – Asesinato

Los temores relacionados con el daño a uno mismo representaban el miedo al dolor que los seres vivos tenían. Muchas eran las formas de sufrir daño, algunas más graves que otras, pero la más devastadora de todas era quizá el asesinato. Con más o menos consecuencias, las Sombras aprovecharían este miedo para establecer su terrible influencia.

Las consecuencias del asesinato propio afectaban muy intensamente a quien lo sufría, por el hecho de la muerte. Pero también los seres queridos sentían dolor por la brutal pérdida. El temor a ser asesinado ocasionaba extrema vigilancia y gran desconfianza hacia los demás, y ésto hacía que quienes lo sufrían llegaran incluso a la defensa propia con tal de sobrevivir.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo a ser asesinado. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Wilfrida Harana, una mujer nacida en la ciudad de Cargian. Este lugar había sido hogar de grandes héroes en el pasado, y también de la dinastía de reyes más poderosa de la historia. Tal fue la supremacía de estos valientes, que llegaron a resultar una verdadera preocupación para el Lugarteniente, quien llegaría a llevar a cabo su venganza contra la poderosa dinastía. Pero estas leyendas nunca caerían en el olvido, y siempre serían un legado importante de esta ciudad.

De esta manera, Wilfrida aprendería acerca de los héroes del pasado ya desde su infancia, pues sus padres eran ávidos admiradores de ellos. Aunque la poderosa dinastía Beamand, los más poderosos reyes del pasado, había sido terminada, los reyes del presente los recordaban y se inspiraban en ellos para dominar gloriosamente. Además, las gentes de Cargian mostraban gran devoción a Anmatar Norgdmar, el Señor de la Tierra. Wilfrida sería educada desde el respeto al Virtuoso, y seguiría sus enseñanzas para convertirse en una mujer digna de ser llamada Nordmar.

Durante su infancia y su primera niñez, Wilfrida fue una chica más, una alumna excelente que era apreciada por todos. Sin embargo, mientras aprendía acerca de las historias del pasado, se estremecía cada vez que leía que un héroe o heroína había sido asesinado, especialmente cuando ocurría a manos del temible Lugarteniente, cuya furia era remarcable, conocido por empapar sus manos con la sangre de sus víctimas. Tanto horror le ocasionaba, que Wilfrida comenzó a tener pesadillas relacionadas con el ahora derrotado enemigo, y así los Sin Nombre descubrieron su miedo, y lo potenciaron. Con el paso del tiempo, Wilfrida desarrolló temor a ser asesinada.

No hablaría a nadie acerca de su miedo, y trataba de superarlo pensando que en los tiempos actuales, el gran enemigo había sido derrotado, y los Corruptos que lo

seguían habían sido encarcelados. Por tanto, no tenía nada que temer. Por un tiempo, su miedo quedó relegado, pero éste volvió cuando supo de la existencia del Culto de las Sombras. Al enterarse de que había seguidores de los Sin Nombre ocultos en el mundo, su temor por ser asesinada creció, pues además, las Sombras permanecían escondidas, y ejercían su influencia desde la oscuridad. No se podía combatir contra estos enemigos por la fuerza de las armas, sino tan solo con la fuerza de la mente.

«¡Oh Anmatar Norgdmar! ¿Por qué la sombra aún existe en este mundo? Aun con la derrota del gran enemigo, los Sin Nombre amenazan nuestra supervivencia. La muerte nos acosa, no podemos vivir con tranquilidad, pues cualquier día podríamos sucumbir ante su oscuro poder. ¿Qué podemos hacer para sobrevivir?». Cuando Wilfrida se sentía sobrepasada por su temor, pedía ayuda y consuelo al Señor de la Tierra, y sus plegarias fueron escuchadas.

«Las Sombras se alimentan de vuestros miedos. Sed fuertes y resistid. Es la única manera. Si lo hacéis bien, la influencia sombría no os afectará». Ésto fue revelado a Wilfrida por el Virtuoso, y aunque ella lo entendió, le parecía muy difícil poder llevarlo a cabo. Superar los miedos era uno de los hechos más complicados de conseguir, especialmente cuando noche tras noche, la influencia sombría afectaba a la mente generando terribles pesadillas.

Durante su juventud, Wilfrida trató de ignorar su temor, pero cuando anochecía, comenzaba a sentir el peso de la oscuridad de forma más intensa. Una noche, estaba caminando por las calles, pues llegaba tarde a casa. No había mucha gente en ese día, y sus temores resurgieron. De repente, escuchó un fuerte grito de una mujer, y sintió la pulsión de encontrarla y ver qué había ocurrido, pues deseaba poder ayudarla. Los gritos continuaron, y Wilfrida marchó con rapidez hacia el lugar desde donde procedían. Y cuando llegó, deseó con todas sus fuerzas no haber acudido.

Entre las sombras se encontraba un hombre, alto y poderoso. En una de sus manos portaba un gran cuchillo, que se encontraba ensangrentado, al igual que sus manos. Dejó caer al suelo un cuerpo, el de la mujer que había gritado. Wilfrida observó con horror la escena. El hombre había asesinado a la mujer. Seguidamente, el matador se dio la vuelta, y Wilfrida pudo ver sus ojos en locura, su mirada asesina. Ella se estremeció y sintió el verdadero pavor, pues parecía que ella iba a ser su siguiente víctima. Wilfrida lanzó un gritó de terror, y seguidamente comenzó a correr con desesperación para alejarse del lugar. Tras unos minutos de intensa carrera, su aliento se agotó y tuvo que detenerse. En ese momento se dio cuenta de que el asesino no estaba persiguiéndola. Tras unos segundos de descanso, continuó marchando hacia su hogar, y cuando llegó, fue directa a su habitación, pues aún se sentía en peligro. Su miedo a ser asesinada se había intensificado enormemente.

Al día siguiente, Wilfrida salió a la calle y no vio ningún efecto por el hecho de que la pasada noche un hombre había cometido un asesinato. No había noticias, y las personas parecían ni siquiera conocer los hechos. Con gran terror, pero decidida a saber la verdad, fue hasta el lugar donde había presenciado la muerte, y cuando llegó, nada encontró. No había ningún rastro, ni una gota de sangre manchando el pavimento. Wilfrida dudó de si lo que había presenciado había sido real y el asesino resultaba ser muy inteligente, o si había sido una alucinación. Así, Wilfrida decidió presentarse en el cuartel y hablar con las fuerzas de seguridad para esclarecer los acontecimientos, y también para advertirles en el caso de que no supieran lo que había sucedido.

Cuando Wilfrida expuso los hechos, las fuerzas del orden no sabían nada sobre

este suceso, y así fue que quedaron advertidos. Días después, Wilfrida supo que se habían enviado investigadores al lugar de los hechos, pero nada habían encontrado. Los militares también fueron avisados de que un posible asesino estaba suelto, pero no advirtieron a la población para que no cundiera el pánico. Sorprendentemente, ni siquiera encontraron nada acerca de la víctima. Al parecer, nadie la conocía. Ésto hizo que las fuerzas de seguridad reforzaran su idea de que Wilfrida podría estar contando una falsedad. Nada más supo ella acerca de este caso, y durante los siguientes años, vivió pensando que había sido real, y que el asesino regresaría algún día para vengarse por haberlo delatado.

A lo largo de los siguientes años, ya en la adultez, su miedo a ser asesinada continuó, y siempre estuvo vigilante por si el asesino se presentaba. Desconfiaba de los hombres, pues al no poder reconocer al criminal, ya que lo había observado de noche, pensaba que cualquier hombre podía ser él. Era usual para ella tener pesadillas sombrías donde el misterioso sujeto le daba muerte, y se despertaba sobresaltada con gran pavor, tan solo para contemplar la oscuridad de su habitación. En algunas ocasiones, mientras caminaba por las calles, sentía la presencia del asesino, y creyó incluso haberlo reconocido cuando éste caminó cerca de ella, pues su cuerpo le advertía de que debía ser extremadamente precavida. A pesar de todo, durante este tiempo, nada le ocurrió.

En una ocasión, Wilfrida se encontraba esperando por su comida en un puesto callejero cuando sintió detrás de ella la presencia asesina del criminal. Su cuerpo comenzó a tener ansiedad, e incluso llegó a sentir el aliento proveniente de su boca, pues se estaba acercando peligrosamente a ella. Wilfrida no pudo soportarlo más, y rápidamente se dio la vuelta para confrontar al hombre, pero no encontró lo que esperaba, pues tras ella se encontraba una pareja, que quedó sorprendida por su actitud. La sensación de la presencia asesina se había desvanecido. Wilfrida no lo entendía, pero asumió que debía haber asustado al criminal. Debía estar alerta, pues estaba segura de que iba tras ella para acabar con su vida.

Debido al estrés que soportaba por la extrema vigilancia y por las situaciones donde sintió que el asesino estaba cerca, decidió entrenarse para poder actuar en defensa propia si era necesario. Así fue como Wilfrida tomó clases para dominar el arte de la espada, y también aprendió a cómo utilizar dagas y puñales, pues planeaba portar un arma con ella en todo momento para su uso llegada la situación. Su determinación por superar sus temores y enfrentarse al asesino hizo que aprendiera con gran rapidez, y los maestros estuvieron muy sorprendidos acerca de su progreso. En tan solo unos pocos meses, su entrenamiento concluyó, y a partir de entonces, Wilfrida siempre portó con ella una daga, cuya vaina llevaba consigo colgada del cinturón.

Ya en la madurez de su vida, Wilfrida sentía que poco a poco estaba superando sus miedos, pues el portar armas con ella la hizo sentir segura. A pesar de ésto, durante todo ese tiempo, no logró confiar en los hombres, y las pesadillas continuaban siendo recurrentes. La influencia sombría era persistente, pero Wilfrida siempre intentó apartar los pensamientos oscuros de su mente. No tuvo interés en aprender más acerca de la Orden Sombría, y tampoco tuvo noticias en todos esos años acerca del asesinato que presenció. Nada se había esclarecido con respecto a eso. Aunque su vida continuó con tranquilidad, la paranoia crecía cada vez más en su mente. Ella pensaba que tarde o temprano llegaría el día en el que tendría que enfrentarse al criminal para salvar su vida.

Así fue como el tan temido momento llegó. Estaba anocheciendo, pero aún no había caído del todo la oscuridad, pues Wilfrida siempre evitaba caminar de noche por

las calles. Ese día se le había hecho tarde, y decidió tomar atajos para llegar antes a su hogar, y así estar refugiada antes de que la oscuridad bañara el ambiente al completo. Entonces, mientras caminaba por una callejuela, escuchó el sonido de los pasos tras ella, y una vez más, esa sensación de peligro inminente recorrió su cuerpo. Su mano se deslizó hacia la vaina, dispuesta a enfrentarse al asesino y luchar por su vida. Cuando sintió que el criminal se encontraba cerca de ella, rápidamente, desenvainó su arma y se giró para plantarle cara al desconocido hombre.

El asesino quedó perplejo por la reacción de su víctima, y rápidamente desenvainó su espada. Wilfrida tenía gran miedo, pero estaba preparada, se había entrenado para este momento por largo tiempo, y lucharía por su vida con todas sus fuerzas. El criminal no atacó directamente, y ella aprovechó su supuesta debilidad para asestar el primer golpe. Los filos de la daga y la espada se entrechocaron, y el temor de Wilfrida se convirtió en rabia, y ya no era dueña de sus acciones. Ella atacó con gran brutalidad, fruto de su extremo miedo, y el asesino tan solo se dedicaba a detener sus golpes. Wilfrida sintió que se estaba burlando de ella, y eso acrecentaba aún más su ira. Entonces, el asesino contraatacó y desestabilizó a Wilfrida, para seguidamente, intentar quitarle la daga de sus manos. Ambos forcejearon, pero ella no soltaría su arma, pues si lo hacía, estaría indefensa, y entonces el asesino finalmente le daría muerte. Con gran violencia se movió Wilfrida, con tal brusquedad que la intensidad de los movimientos no fue controlada, y el hombre fue herido.

La sangre brotó del abdomen del criminal, y éste, con gran furia, volvió a agarrar las manos de Wilfrida para arrebatarle de una vez la daga. Volvieron a forcejear con gran violencia, y en esta ocasión, quizá inspirado por el peligro inminente, el asesino provocó un movimiento que resultaría fatal. Por tan solo unos segundos, el filo de la daga apuntaba hacia el corazón de Wilfrida, pero fue el tiempo suficiente como para que el filo del arma se clavara en ese lugar, y así fue como Wilfrida exhalaría su último suspiro. La daga cayó al suelo, y seguidamente, ella misma.

Allí, mientras se encontraba en el suelo, con sus ojos mirando hacia el cielo en el crepúsculo, escuchó gritos de socorro. Parecía que había sido encontrada, pues alguien estaba pidiendo ayuda de forma desesperada. Entonces, más personas llegaron a la escena, tanto fuerzas de seguridad como médicos. Wilfrida pudo escuchar cómo los sanitarios atendían al hombre que había propinado los gritos, sorprendidos de su herida en el abdomen. Seguidamente, otros sanitarios se inclinaron hacia Wilfrida, y ella pudo ver sus rostros. Hablaban rápidamente, y su mente no podía seguir los diálogos con la suficiente rapidez. Sus ojos se nublaban, y antes de sucumbir tuvo una visión otorgada por el gran Anmatar Norgdmar, que le mostró la verdad. Wilfrida cerró los ojos, y en su mente pudo ver que el hombre herido era en realidad un militar, y por eso portaba una espada. Ella había atacado primero, y él tan solo había intentado quitarle su daga para evitar mayores daños. Durante el forcejeo, ella había llegado a herirlo, y seguidamente, ella misma acabó herida. Ninguno de los daños eran fatales, pero el poder de la influencia sombría era grande en Wilfrida, y así su corazón sintió como grave la herida, y finalmente se detuvo. Antes de caer en el descanso eterno, Wilfrida supo la verdad, pero no había remedio para su cuerpo.

«Intentaste superar tus miedos, pero finalmente, tu cuerpo ya no es capaz de resistir más. Pero no temas, pues nada malo ha sucedido, y ahora puedes descansar en paz». Las palabras del Señor de la Tierra reconfortaron el espíritu de Wilfrida, y así fue como cayó en el sueño eterno, y ya nunca más abriría sus ojos.

El hombre que había sido herido fue curado sin mayores repercusiones, y la historia de Wilfrida fue conocida. Hubiera habido o no un asesino real, nunca se sabría. Ciertamente, ese hombre no era un criminal, pues en realidad era un militar. Estos hechos se conocieron, y la población quedó advertida. Y el cuerpo de Wilfrida por siempre descansó en la ciudad de los héroes.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo al asesinato propio, pues entraba dentro de las causas de daño físico. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes acabaron realmente asesinados, mientras que otros tan solo soportaron el temor. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Wilfrida Harana también encontró su final, libre de todo miedo, pues solo el cuerpo podía ser asesinado, mas no el espíritu, y allá en el seno del Señor de la Tierra descansaría en paz, hasta el fin de los tiempos.

Cilirima – Desgracia – Catástrofes Naturales

Los temores relacionados con las catástrofes naturales representaban el deseo universal de los seres vivientes por vivir en paz, sin que sucesos terribles perturbaran sus días. La naturaleza era poderosa y sus fuerzas eran imbatibles, y así las Sombras aprovecharían este temor con gran poder para ejercer su terrible influencia.

El miedo a las catástrofes naturales era común en aquellos que temían lo sublime. Las fuerzas del mundo se alzaban con un poder inconmensurable, y los más potentes eventos eran los que más destrucción causaban. Terremotos, tsunamis, inundaciones, lluvias torrenciales, tornados, avalanchas y demás eventos podían llegar a causar gran destrucción. Aquellos que experimentaron alguno de estos sucesos de forma intensa lo recordarían por toda su vida, si lograban sobrevivir.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo a las catástrofes naturales. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Inumisa Seraya, una mujer nacida en la ciudad de Dinara. Este asentamiento se encontraba en el noroeste del gran continente de Cil-e-Lian, rodeado de diversos parajes naturales. Al norte descansaba la costa, presidida por el gran puerto. Al este yacía el Bosque de Dinsita, bordeado por las Montañas de Fujido, que se extendía por larga distancia hacia oriente. Y al sur se encontraba el Lago Astika, cuyas tranquilas aguas, heladas durante el invierno reflejaban la luz de las estrellas.

La infancia de Inumisa transcurrió con tranquilidad, y fue en su niñez cuando ocurrió un evento que daría lugar al inicio de sus temores. Pues un día, un pequeño terremoto sacudió la tierra. No llegó a haber daños, pero la niña se asustó enormemente, y así comenzó a tener miedo de sucesos naturales que podían causarle daño. En sus años de aprendizaje, tuvo conocimiento sobre diferentes eventos que podían ocurrir en el planeta debido a las condiciones climáticas. Aprendió no solo acerca de los terremotos, sino también de tsunamis, lluvias torrenciales y avalanchas. En un mundo donde la nieve cubría la tierra durante el largo invierno, tales sucesos parecerían ocurrir con relativa frecuencia, aunque nunca se había reportado ninguna tragedia con respecto a ello. Con el paso de los años, el miedo de Inumisa incrementaba con la misma

intensidad que su respeto hacia la naturaleza, y cuando los Sin Nombre se percataron de ésto, ejercieron su maligna influencia.

Las pesadillas sombrías incrementaron en frecuencia por las noches, donde experimentaba terremotos más devastadores que el que vivió en su niñez. Pero su miedo no se limitaba solo a eso, sino que cuando ocurría un evento climático, siempre mostraba inquietud por el hecho de que podría volverse peligroso. Ya en su juventud, un día, la lluvia azotó el noroeste del continente, y durante tres días no dejó de caer agua de las nubes. Inumisa lo vivió con gran ansiedad, pues sentía que habría un diluvio, una inundación que acabaría en una catástrofe. El viento iba veloz, y temía que llegara a arrancar árboles e incluso destruir edificios. Ciertamente, mucha fue la cantidad de agua que cayó desde el cielo, e Inumisa se preguntó si ésto era un castigo de la Celestial hacia los Caelfim.

«Si ésto no es un castigo proveniente de ti, protégenos, Eramila Caemila. Si de verdad eres nuestra amiga, protégenos». Las palabras de Inumisa fueron escuchadas, pero no hubo respuesta, pues la Señora del Cielo no lo consideraba necesario. En realidad, ella no había causado nada, era tan solo producto del clima del mundo. Pero al no haber respuesta, Inumisa pensó que quizá era un castigo, y se determinó a averiguar si eso era cierto o no.

Cuando la lluvia finalizó e Inumisa pudo reunir el valor para salir de su hogar sin temor, se dirigió al templo de la ciudad en busca de consejo y de respuestas. Allí le habló a la escultura de la Señora del Cielo, pero una vez más, no hubo respuesta. Una mujer que se encontraba cerca escuchó sus plegarias y caminó hacia Inumisa, con intención de hablarle. La mujer le dijo que ella estaba segura de que ciertamente había sido un castigo de la Celestial, y seguidamente le explicó que le había sido revelado ese conocimiento por las criaturas sombrías, pero debía guardar el secreto, o la ira demostrada por la naturaleza sería aún más terrible.

Inumisa era conocedora de la existencia de las Sombras, pero en ese momento, su confianza por la Señora del Cielo estaba debilitada, y tuvo curiosidad por saber si los Sin Nombre podían revelarle conocimiento que no podría adquirir de otra forma. Así, creyendo que las catástrofes naturales eran castigo de la Celestial, escuchó la llamada de la sombra. La mujer, quien acabó revelándose como una sacerdotisa del Culto de las Sombras, guio a Inumisa hacia la guarida donde los Cultistas se reunían. Y allí le informaron de que las Sombras los ayudarían a resistir contra la evidente maldad de Eramila Caemila, quien planeaba la destrucción de la civilización por medio del poder de la naturaleza. Inumisa los creyó, pero algo dentro de ella le decía que no debía confiar en ellos plenamente, pues conocía de su malignidad. Finalmente, Inumisa no llegó a unirse a la Orden Sombría, mas continuó manteniendo contacto con los Cultistas.

El cielo se mostraba nublado, y ella había abandonado la guarida oscura cuando lentamente, el viento comenzó soplar con fuerza. Tal era su potencia que resultaba difícil caminar, y los objetos más livianos eran desplazados por el cielo. Entonces, Inumisa pudo contemplar con gran terror cómo una masa de aire se formaba ante ella y comenzaba a girar, haciéndose cada vez más fuerte. Un inmenso tornado se había formado, y se desplazaba arrasando los edificios a su paso. Inumisa quedó paralizada por el miedo, pero súbitamente comenzó a intentar correr en dirección opuesta a donde se encontraba el tornado, pues debía huir del lugar. Pero el poder del viento era demasiado poderoso, y finalmente, Inumisa fue arrastrada por el mortífero

remolino. Tras chocar contra los escombros que el tornado había levantado, perdió la conciencia, y tan solo vio oscuridad.

Súbitamente, Inumisa se despertó. Se había desmayado y estaba tendida en el suelo, rodeada de personas que la habían visto caer e intentaban despertarla. Al levantarse una ventisca, la mente de Inumisa experimentó una alucinación, pero había sido tan real que jamás la olvidaría. Realmente, el miedo inundaba su cuerpo, y pensó que había sobrevivido al evento. Tras ésto, regresó a su hogar, y al llegar, comenzó a llorar, pues grande era su temor, y continuaba preguntándose por qué Eramila Caemila era tan cruel generando estos eventos capaces de provocar una catástrofe natural. En ese momento, una voz resonó en su mente, pues ciertamente, la Celestial decidió manifestarse para revelar la verdad.

«Estás siendo engañada. Yo no deseo la destrucción de mi mundo. Los sucesos naturales que ocurren son producto del propio planeta. De hecho, lo que yo intento es que no causen gran destrucción. Ten cuidado, pues las Sombras son más peligrosas de lo que crees». Ante esta advertencia de la Señora del Cielo, Inumisa recapacitó, y tras ésto, dejaría de acudir a la guarida del culto.

Durante un tiempo, Inumisa trató de confiar en las palabras de Eramila Caemila, en que realmente ella intentaba protegerlos para no sufrir grandes daños. Pero su esperanza comenzó a desvanecerse cuando en un invierno, la lluvia se convirtió en granizada, y trozos de hielo caían desde las nubes. Era la primera vez que Inumisa experimentaba este suceso, y le pareció extremadamente peligroso, pues el hielo era de gran dureza, y era capaz de destruir objetos. Pensaba que si salía al exterior y era azotada por un trozo de granizo, su vida podría terminar. Pudo contemplar desde la ventana de su hogar cómo los hielos causaban estragos tanto en objetos como en personas, y no temblaba de frío, sino de terror. Ciertamente, lo que ella veía había sido en parte influenciado por los Sin Nombre, pues pudo ver consecuencias más devastadoras de las que realmente ocurrieron.

Tras este evento, Inumisa visitó de nuevo el templo de la ciudad, y allí, casualmente, volvió a encontrarse con la sacerdotisa que la había guiado hacia la guarida del culto. Ésta le preguntó por qué ya no regresaba allí, e Inumisa le dijo que tuvo dudas acerca de la veracidad de lo que las Sombras decían, pues la Señora del Cielo le había hablado, pero ahora volvía a desconfiar de ella. La sacerdotisa le dijo que estaba en lo cierto, pues la Celestial era una mentirosa y la estaba engañando para llevarla a su propia perdición. Pero en este momento, Inumisa tampoco confiaba en los Cultistas. No podía confiar en nadie. Acabó marchándose del templo, y ya no volvería más, ni allí, ni tampoco a la guarida del culto.

Un tiempo después, Inumisa decidió contemplar la naturaleza, observar su belleza, y quizá así podría acostumbrarse a los eventos capaces de causar una catástrofe, pues sería capaz de ver la hermosura dentro de lo terrible. La naturaleza sublime, tan magnífica y destructiva, imposible de resistir a ella cuando se lo proponía. Inumisa contempló el bello Lago Astika, cuyas aguas estaban en parte congeladas por el frío invierno. El reflejo de las estrellas del firmamento podía verse ahí como si fuera un espejo. Inumisa disfrutó de la tranquilidad de las apacibles aguas, hasta que decidió regresar a su hogar.

El siguiente lugar al que iría sería la costa norte del continente, cerca del puerto de Dinara. Allí, desde lo alto, contempló la belleza del mar, cuya inmensidad la hacía estremecerse, pues las olas azotaban con gran violencia. De repente, pudo ver como se

formaba un inmenso cúmulo de agua, que se alzaba hacia el cielo con gran altura. La fuerza y tamaño de esta ola era inmensurable, y así fue como Inumisa se dio cuenta de que ante ella se había formado un tsunami, que se aproximaba hacia la costa con gran poder. Su cuerpo se estremeció, pues sentía que no tenía escapatoria. Quedó paralizada del terror, esperando a ser arrastrada por la gigantesca ola. Tal era su tamaño que aunque intentara correr, no lograría escapar.

Inumisa cerró los ojos, esperando el inevitable final, y entonces escuchó cómo el agua chocaba contra la piedra. Gotas de agua la mojaron ligeramente, y volvió a abrir los ojos. Lo que había visto como un inmenso y devastador tsunami había sido una ola que tan solo llegó a azotar el muro elevado. Tras esta experiencia, Inumisa lanzó un grito de desesperación al aire, un deseo de que sus miedos fueran eliminados, y así fue como con cierta ira, regresó a su hogar. Lo que pretendía hacer a partir de este momento sería algo inaudito, pues estaba convencida de poder superar sus temores, y para ello, pondría a prueba a la Señora del Cielo. Si realmente ella no era la causante de las catástrofes naturales, y si de verdad ella lo que intentaba era protegerlos, entonces lo único que tenía que hacer era enfrentarse a uno de estos eventos, y si salía con vida, entonces Eramila Caemila decía la verdad. Ante este pensamiento, la Celestial se manifestó en su mente una vez más, advirtiéndola de que lo que pretendía era un riesgo que podría causarle la perdición.

«Una vez más te manifiesto que no es por mi voluntad por lo que las fuerzas de la naturaleza actúan. No seas necia, pues tú misma podrías terminar con tu vida por arriesgarte de esta manera». A pesar de que Inumisa escuchó con claridad las palabras de la Señora del Cielo, estaba convencida de que debía ponerla a prueba, y así descubriría si lo que manifestaba era verdad o mentira. Y de esta manera, además, podría superar sus miedos.

Cuando finalmente se sintió preparada, decidió ir al Bosque de Dinsita. Ese día, la nieve caía del cielo, y los copos resplandecían con la luz de los soles. Inumisa caminó por entre los árboles cubiertos de nieve, contemplando su belleza. Vio las altas montañas del norte, las Montañas de Fujido, también cubiertas por el manto blanco. Continuó caminando por el bosque con paciencia, enterrando sus temores en su interior, pues se decía a sí misma que nada podría ocurrir, y que si sucediera, Eramila Caemila estaría con ella para protegerla, y no tendría nada que temer. Al menos, eso ocurriría si la Señora del Cielo decía la verdad.

De repente, Inumisa escuchó un ruido proveniente de las montañas, y su mirada se dirigió hacia allí. Pudo ver cómo la nieve se deslizaba por entre los muros rocosos, y cada vez descendía con más velocidad. Inumisa estaba contemplando lo que parecía ser el comienzo de una avalancha, pero en esa ocasión, no sintió temor. Pues no sabía si era real o tan solo una alucinación causada por los Sin Nombre. Y si era real, entonces la Celestial la salvaría. Así, Inumisa continuó caminando en el bosque, ignorando que la nieve avanzaba cada vez más rápido hacia ella. Para cuando Inumisa se dio cuenta de su imprudencia, ya era demasiado tarde. La avalancha continuó por entre los árboles y llegó hasta ella, arrastrándola con violencia y enterrándola en la nieve. Inumisa pronto sucumbió, y cayó en el sueño eterno.

Pasaría un tiempo para que los Caelfim llegaran a encontrar su cuerpo. Fueron unos exploradores del bosque quienes dieron con ella, enterrada en la nieve, y desgraciadamente, la encontraron sin vida. Fue llevada hasta Dinara, y allí por siempre reposaría. Se contaba que antes de morir, pudo ver la gracia de Eramila Caemila, y por

fin comprendió su necedad, pues ciertamente, la Señora del Cielo no era la causante de los desastres naturales, y ella se había arriesgado de forma innecesaria. Los que decían mentiras eran los Sin Nombre, y los Cultistas eran sus portavoces. Afortunadamente, Inumisa no llegó a caer en la corrupción a pesar de su desconfianza en la Celestial, y tras su fallecimiento, ahora su espíritu podía descansar en paz, libre de todo temor, pues ahora la naturaleza no podría hacerle ningún daño.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo a las catástrofes naturales, pues podían generar caos y destrucción. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes lo tuvieron a lo largo de toda su vida, y vivieron expectantes de que la naturaleza azotara en cualquier momento. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Inumisa Seraya también encontró su final, y aunque mantuvo su temor a lo largo de su corta vida, no cayó en la oscuridad, y ahora su espíritu se encontraría libre de todo miedo, con la gracia de la Señora del Cielo, allá entre las estrellas.

Asgaralad – Fobia – Claustrofobia

Había temores relacionados con cosas terribles, y entre ellas se encontraban situaciones que podían ser evitables, pero que sin enfrentarse a ellas, permanecían. El miedo a los lugares cerrados era fruto de la indefensión y de quedar atrapado sin salida, y las Sombras se aprovecharían grandemente de este temor para ejercer su terrible influencia.

Diversas eran las formas de sentir ansiedad por encontrarse en un lugar limitado, donde el movimiento resultaría reducido, o donde no habría escapatoria. Podía ocurrir en sitios amplios, pero donde había tantas personas que resultaba difícil caminar. También sucedía cuando uno permanecía encerrado en una habitación sin poder salir. O en un lugar donde el movimiento resultaba imposible. Perdido y sin posibilidad de encontrar el camino, o encerrado en una jaula, tantas resultaban las formas de sentir claustrofobia que lo extraño era no sentirla. Luchar contra este temor parecía opcional, pero había quienes se verían forzados a hacerlo por su propia supervivencia.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo a los espacios cerrados o limitados, la claustrofobia. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Salmira Nazara, una mujer nacida en la ciudad de Beledad. Fue en este lugar donde se alzaron las más impresionantes construcciones del mundo, las Mempirades, las grandes pirámides. La más importante de todas era la Mempirad del Poder, en honor a Pirenhad Assam, el Señor del Fuego, construida en los tiempos antiguos, cuando el imperio de Narasad estuvo en su mayor esplendor. Eran monumentos destinados al culto y la reunión, y los Asgranes siempre veneraron al Poderoso en estos emplazamientos sagrados.

La vida de Salmira transcurrió con normalidad en su infancia, y sería en su niñez cuando comenzaría a desarrollar su temor a espacios cerrados y limitados. Comenzó a mostrar signos de claustrofobia ya en la escuela, lugar donde las clases se presentaban abarrotadas de personas, donde no podía salir de la habitación a no ser que

el profesor le diera permiso. Ésto haría que Salmira se sintiera atrapada en un lugar sin salida, y su ansiedad crecía cada vez más con el paso del tiempo. Cuando los Sin Nombre se percataron de ésto, ejercieron su influencia sombría, y desde entonces, el miedo claustrofóbico fue incrementándose.

En estos tiempos, mostraba su ansiedad ante sus profesores, quienes tuvieron que hablar con sus padres acerca de este hecho, pues su estrés alcanzaba tal nivel que perturbaba el progreso de las clases. Mas no había forma de curar este mal, y Salmira tuvo que soportar muchos años de escuela en los que su claustrofobia no hacía más que crecer. A pesar de que tuvo conversaciones con doctores para intentar superar su ansiedad, para cuando terminó sus años de estudios, no deseaba volver a pisar una clase nunca más.

Así fue que durante su niñez y su juventud, el miedo de Salmira hacia los lugares cerrados fue creciendo, y ya llegada la adultez, se había desarrollado lo suficiente como para impedir que pudiera hacer vida normal. Pues muchos eran los sitios que Salmira trataba de evitar para no sentir claustrofobia. Incluso caminar por las calles abarrotadas de gente resultaba ser una tarea difícil de realizar sin sentir ansiedad. Pero tampoco podía permanecer todo el tiempo en su dormitorio, y jamás cerraba la puerta ni las ventanas, pues necesitaba sentir que siempre había una salida.

Las pesadillas sombrías solían presentarla en lugares cerrados, atrapada y sin escapatoria. La ansiedad que sufría por las noches la hacía dormir mal, y en ocasiones, ni siquiera podía conciliar el sueño, o no quería, pues no deseaba volver a vivir una de esas situaciones. A pesar de saber que eran pesadillas, su mente no las toleraba. Había oído hablar sobre el Culto de las Sombras, pero nunca deseó establecer contacto con ellos, pues solo de imaginar entrar en su supuesta guarida y quedar atrapada allí ya resultaba ser una de sus peores pesadillas, sin que hubiera ocurrido.

Una noche, Salmira despertó para encontrarse encerrada en una gran jaula, lo suficientemente grande como para que pudiera ponerse en pie. Estaba en un lugar oscuro, tan solo iluminado por el débil resplandor de unas antorchas en las paredes. Apenas podía ver más allá, pero sus más terribles temores surgieron, pues no podía salir. Tan solo le quedaba esperar, sin saber qué iba a ocurrir, ni dónde estaba. De repente, unas figuras oscuras se acercaron y la miraron con unos ojos resplandecientes, sin decir ninguna palabra. El miedo de Salmira se acrecentó, y no fue capaz de decir ninguna pregunta. Eran Cultistas, y ella se encontraba atrapada en la guarida del culto. Los carceleros se marcharon sin decir nada, y Salmira quedó allí, encerrada, sin poder hacer otra cosa que esperar lo incierto. Durante horas vivió en ansiedad, hasta que finalmente, derrotada por el cansancio, quedó dormida.

Cuando Salmira despertó, se encontraba en su cama. Por unos instantes, se sintió atrapada bajo las sábanas, pero pronto comprobó que estaba a salvo. La pesadilla se había sentido muy real, y al percatarse de que estaba en su dormitorio, salió rápidamente de su cama para comprobar que la puerta estaba abierta. Solo así pudo comenzar a calmarse. No sabía si algún día llegaría a superar su claustrofobia, pero por el momento no parecía ser posible. La influencia sombría continuó ejerciendo su poder en su mente.

Por muchos años, Salmira trató de evitar lugares donde pudiera sentir claustrofobia. Al ser un miedo evitable, pudo tener una vida normal por la mayor parte del tiempo, exceptuando las pesadillas nocturnas recurrentes. Ya en su madurez, Salmira decidió intentar superar su temor, pues deseaba poder disfrutar de la magnificencia de

las Mempirades, pero no podía, pues sentía claustrofobia cada vez que entraba en estos sagrados lugares. Había demasiada gente congregada en sus interiores, y nunca llegó a visitar los túneles, donde se llevaban a cabo rituales en honor a Pirenhad Assam, y donde llegaron a descansar algunos de los sacerdotes más importantes de la liturgia. Así, un día, Salmira fue a la Mempirad del Poder, y allí oró al Señor del Fuego, pidiéndole consejo para superar sus miedos.

«Tu temor es comprensible, pero no temas, pues nada malo ha de ocurrirte mientras permanezcas a mi lado». Las palabras del Poderoso resonaron en la mente de Salmira, y ésta trató de confiar en él. De esta forma fue que tras unos días de acudir a la gran pirámide para orar, decidió descender a los túneles para ponerse a prueba.

Los lugares subterráneos de las pirámides estaban abiertos al público, pero pocos eran los que deseaban descender, pues eran sitios cerrados, alejados de la luz del sol, donde reposaban los misterios del submundo. Las antorchas iluminaban los muros, pues eran encendidas por los sacerdotes que se dedicaban a los rituales. La ansiedad crecía en Salmira, pero intentaba calmarse al pensar en Pirenhad Assam, pues además, se encontraba en su hogar, el lugar dedicado a su poder, y nada malo le pasaría. O al menos eso era lo que ella quería creer.

Salmira caminó durante largo tiempo por los túneles de la gran pirámide, y debido a su claustrofobia, que intentaba controlar con todas sus fuerzas, no prestó atención al camino y acabó perdida. Eso tan solo incrementó aún más su estrés. De repente, entre la oscuridad, se percató de una figura oscura acechando entre las sombras. Salmira fue hacia ella, atraída de forma enigmática, hasta que finalmente llegó a un callejón sin salida. Cuando se dio la vuelta para marchar de nuevo por donde había venido, se percató de que el sendero se había cerrado. Una pared se alzaba bloqueando el camino, y una risa malévola fue escuchada como un eco resonante entre los muros. Los Cultistas la habían dejado atrapada. Salmira había quedado emparedada. La ansiedad que vivió en ese momento fue extrema, intentando encontrar una forma de remover el muro de sólida piedra. Pero todos sus esfuerzos fueron en vano y se derrumbó en el llanto, suplicando al Señor del Fuego por ayuda, mas no obtuvo respuesta. Presa del pánico, Salmira se desmayó, y allí quedó tendida en el suelo, a la espera de un destino incierto.

Cuando Salmira despertó, pudo escuchar el sonido de las voces llegando desde la lejanía. Hablaban en su idioma, por lo que pensó que quizá eran Asgranes, y podría ser salvada. Aún estaba aturdida por el desmayo, pero pronto recuperó la conciencia, pues las voces se acercaban cada vez más. Finalmente, un grupo de Asgranes apareció ante ella, y éstos se sorprendieron por encontrarla. Le preguntaron si estaba bien, y qué hacía en ese lugar. Salmira no supo qué contestar, y tan solo les preguntó si podía unirse a ellos, pues necesitaba salir de los túneles. Así, Salmira terminó siendo conducida de nuevo hacia la superficie. En realidad, su mente se había confundido, interpretando haber sido emparedada por unos Cultistas, cuando en realidad no había sucedido tal hecho. Salmira pudo salir de los túneles de la gran pirámide, pero su experiencia no quedaría en el olvido. Había intentado superar sus temores, y por ello, casi había quedado atrapada para siempre en el submundo. No se sentía capaz de repetirlo.

Durante los siguientes años, Salmira aceptó que jamás superaría del todo su claustrofobia, y trató de evitar en lo posible los lugares que pudieran causarle ansiedad. Con el paso de los años llegó a tener una familia, y se volcó en el estudio del mundo. Aprendió acerca de los tiempos pasados y de cómo la fortaleza oscura ahora se había

convertido en una prisión inmensa. No era capaz de imaginar cómo tenían que vivir los Corruptos que no decidían dejar de servir a la oscuridad. Encarcelados por siempre, residiendo en celdas, atrapados en un espacio reducido. Tan solo de pensarlo, el más profundo miedo se desencadenaba en su cuerpo. Tuvo pesadillas relacionadas con ésto, donde ella misma aparecía encarcelada, intentando abrir la puerta de la celda, pero no poder hacer nada más que mirar a través de los barrotes. A pesar de todo, sabía que ella no compartiría ese destino, pues no era una criminal, y jamás haría nada que la pusiera en la situación de tener que pasar largo tiempo dentro de una prisión.

El tiempo pasó, y Salmira ya se encontraba en la vejez. Durante toda su vida había tenido miedo a lugares cerrados, pero había logrado evitar estas situaciones lo máximo posible, y cuando no, había llegado a soportar la ansiedad de forma satisfactoria. Pero en los últimos años de su vida, azotada por el cansancio de la ancianidad, se sentía atrapada dentro de su propio cuerpo. Con su salud debilitada, pasaba largo tiempo en su dormitorio guardando reposo. Por este tiempo, su esposo ya había fallecido, y ella vivía sola en su hogar. Un día, fue a salir de su dormitorio, pero la puerta estaba cerrada. No podía recordar cómo había ocurrido ésto, pues siempre la dejaba abierta por su temor. Esa noche no pudo salir de su habitación, y tan débil se encontraba que no llegó a abrir la puerta. Regresó a su cama, preparada para descansar. Esa sería su última noche, y sus ojos ya no volverían a ver la luz del sol.

Mientras Salmira descansaba, realmente sintió como si su cuerpo fuera la prisión de su espíritu. Necesitaba poder salir, poder liberarse de esa cárcel de carne. Su cuerpo ya no podía con la vida, deteriorado por el paso de los años. Así fue como Salmira tuvo sensación de estar atrapada por una última vez, antes de que su espíritu finalmente quedara libre de su existencia terrenal. Fue mientras se alzaba rumbo al firmamento cuando pudo contemplarse a sí misma, en su cama, en el descanso eterno. Y antes de partir de la habitación, se percató de que la puerta de su dormitorio se deslizaba, quedando finalmente abierta.

«Vuela libre ahora, pues ya no hay nada que pueda dejarte atrapada». Las palabras de Pirenhad Assam fueron su último consuelo, y a pesar de haber vivido durante todos sus años de existencia con claustrofobia, fue capaz de soportar sus miedos, y ahora que su espíritu estaba libre, ya nunca más volvería a sentir esos temores, y podría vagar por el cosmos a voluntad.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo a los lugares cerrados, pues aunque ocurría en situaciones fácilmente evitables, también podía ocurrir inesperadamente. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes evitaron estas situaciones durante toda su vida, mientras que otros se expusieron a ellas para enfrentarse a sus temores. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Salmira Nazara también encontró su final, y ahora se encontraría liberada de todo temor, en la inmensidad del cosmos, bajo el seno del Señor del Fuego, y por siempre tendría paz, allá entre las estrellas del firmamento.

Miyanin – Sociedad – Acoso y Comparación

Los temores relacionados con el acoso y la comparación representaban miedos de las personas que vivían en sociedad. Muchas eran las formas de sufrir estos males, algunas más graves que otras, llegando hasta la total indignidad. Con más o menos consecuencias, las Sombras aprovecharían este miedo para establecer su terrible influencia.

Muchos eran quienes deseaban vivir en paz y armonía, pero también había quienes estaban dispuestos a utilizar formas cuestionables para ejercer su poder. Aquellos que abusaban de los demás se valían del miedo para subyugar. El acoso creaba gran ansiedad en las víctimas, que esperaban cuándo sería la próxima vez donde serían atacadas. La comparación hería en el amor propio, considerando que los demás siempre eran mejores que uno mismo, y que todo cuanto uno intentaba, siempre sería insuficiente.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo al acoso y la comparación. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Fula Zai, una mujer nacida en la ciudad de Joshin. Este asentamiento fue fundado por los Corruptos renegados que huyeron del gran continente tras la contaminación de las aguas del Lago Ais. Por muchos años, los Misanye y los Corruptos vivieron en paz en este lugar, unidos por el dolor causado por la ruina del Lago de las Lágrimas.

La vida de Fula fue difícil ya desde su infancia. Sus padres eran muy estrictos y esperaban de ella un comportamiento ejemplar. Solían reñirle cuando realizaba acciones que ellos no aprobaban, y así Fula desarrolló temor a ser cuestionada por su comportamiento. Con el paso del tiempo, nuevas situaciones se dieron donde Fula experimentó situaciones de acoso y comparación. Todo esto haría que su autoestima decayera cada vez más, y los Sin Nombre vieron en ella gran debilidad, y ya desde su niñez tratarían de corromperla.

Cuando Fula entró a la escuela, su carácter tímido hizo que otros niños se aprovecharan de su bondad. La ridiculizaban, pero lo peor era que no sentía que hubiera nadie que pudiera ayudarla. Los profesores no parecían percatarse de la situación, aunque de hecho, Fula tampoco les pidió ayuda. Sus padres continuaban siendo demasiado estrictos, y en verdad tenía miedo de contarles lo que ocurría en la escuela. De esta manera, Fula vivió años soportando el acoso de sus compañeros de clase, durante toda su niñez e incluso en la juventud. Ella se esforzaba mucho en los estudios, y los profesores la consideraban una alumna ejemplar, pero otros de sus compañeros se aprovechaban de su buena voluntad para ayudar mientras la criticaban a sus espaldas.

Una voz le susurraba en la mente, una voz fría y tenebrosa que la animaba a rebelarse contra los abusadores y demostrar que ella también tenía poder. Fula pensó que era la voz de su conciencia, pero en realidad eran los Sin Nombre, alentándola para alcanzar la corrupción. Así fue como un día, los acosadores se acercaron a ella dispuestos a pedirle la tarea para copiarla, y esta vez ella se negó. Entonces, ellos comenzaron a insistirle y a burlarse de ella, para después hablar con tono amenazante, pero Fula no iba a ceder. Uno de los abusadores forcejeó con ella para quitarle el bolso y robar su tarea, pero ella reaccionó rápidamente y lo golpeó, haciéndole una herida sangrante en la cara. La furia inundó a su enemigo, y a punto estuvo de pegarle, si no fuera porque los otros lo detuvieron. Se marcharon de allí, pero le advirtieron a Fula que

iban a vengarse.

Los acosadores contaron su propia versión de los hechos a los profesores, diciendo que Fula los había atacado cuando ellos tan solo iban a pedirle ayuda para realizar la tarea. Ella fue llamada por el director de la escuela y terminó expulsada por una semana. A ojos de todos, ella era la abusadora y los otros eran las víctimas. Sus padres supieron de este hecho y le dieron un castigo. Durante toda esa semana no podría salir de su habitación excepto para sus necesidades básicas. Fula intentó hacer entender a sus padres que ella era la víctima, pero éstos no la creyeron. Tras esta experiencia, Fula sintió como su corazón se endurecía, y la influencia de las Sombras se iba apoderando de ella cada vez más. Cuando regresó a la escuela, los acosadores no volvieron a intimidarla, pero nadie deseaba estar cerca de ella, y quedó sola por el resto de su etapa escolar. A ella no le importaba, y tan solo pensó en terminar sus estudios cuanto antes y continuar con su vida.

Llegada a su adultez, Fula ya había terminado sus estudios, pero continuó aprendiendo por sí misma. Solía ir a la biblioteca, y allí conoció a hombre que se convirtió en su pareja. Sin embargo, esta relación resultó ser muy conflictiva, pues el hombre la desvalorizaba continuamente. Éste siempre tenía que sentirse por encima de ella, y Fula lo aguantó durante mucho tiempo por el amor que sentía, o que creía sentir. Sus padres también la alentaron a seguir con la relación porque este hombre tenía un buen trabajo, y de hecho le decían que ella también debía pensar en ganar dinero. Además, también le insistían en que debían unirse en matrimonio y tener descendencia. La presión que Fula tuvo que soportar fue inconmensurable, hasta que un día finalmente explotó y decidió terminar con todo. Rompió la relación y actuó de forma agresiva con su pasado amor, y cuando sus padres le recriminaron su comportamiento, ella se fue de casa. No le importaba nada, tan solo quería que los demás la dejaran vivir en paz.

Mientras ella estaba en la calle, la voz susurrante volvió a sonar en su mente. La influencia de los Sin Nombre estaba creciendo en ella, y pronto estaría preparada para entrar en contacto con los Cultistas. Por supuesto, Fula sabía de la existencia del Culto de las Sombras, pero no le prestó demasiada atención. En ese momento, estaba tan cansada de su situación con sus padres que decidió que ya no volvería a su hogar. Ciertamente, debía buscar un trabajo y vivir independientemente, donde no tendría que soportar a más personas problemáticas. Sin embargo, pronto se daría cuenta de que el ambiente laboral también estaba a rebosar de abusadores.

Cuando finalmente obtuvo un trabajo, tanto los compañeros como los jefes actuaban con prepotencia, creando un ambiente conflictivo en el que parecía que los intereses de unos y otros chocaban constantemente, y para poder crecer tenías que pisotear a los demás. Fula no duró demasiado en ese trabajo, le parecía completamente insoportable. Al final, acabó renunciando, y cuando ésto ocurrió, su corazón ya se había ennegrecido lo suficiente como para que los Cultistas se aproximaran a ella.

Una tarde, Fula caminaba por la ciudad y entró en un callejón para atajar, y allí se percató de una figura con ropajes negros. Tuvieron una conversación en la que el Cultista la animó a ir con él hasta la guarida de la Orden Sombría, pero la intuición de Fula le decía que no debía escuchar sus palabras. Los Sin Nombre eran perversos, y aunque el Cultista le explicaba que allí podría vivir con una nueva familia donde todos eran tratados por igual, sabía que lo más seguro era que era mentira. Los Cultistas adoraban a unos seres que tan solo buscaban la corrupción, y aquellos que realizaban malos actos eran los más influenciados. Fula le dijo que lo pensaría, tan solo para evitar

el peligro, y se marchó. Mas las Sombras supieron de su verdadera intención, que era rechazar unirse al culto, y así fue como comenzaron las más terribles pesadillas.

Durante los siguientes años, el acoso que sufrió por las Sombras y los Cultistas fue realmente intenso, e incrementaba con el paso del tiempo. Las pesadillas sombrías reforzaban su sentimiento de inferioridad, donde la voz susurrante le decía palabras que destruían su valor propio. Se sentía atormentada, y nadie de su entorno estaba dispuesto a ayudarle. Sus padres continuaron insistiéndole en que no se había hecho valer, y que si quería ser alguien en la vida tenía que encontrar un buen trabajo, un buen hombre con quien casarse, y tener hijos. Pero Fula no deseaba atarse a nada, especialmente si abusaban de ella. Tan solo quería ser libre. Acudía a la Señora del Agua en busca de consuelo, y en verdad ella era la única que se lo ofrecía.

«¡Oh, Aumilwa Minishana! Estoy cansada de esta vida. Todo son exigencias para satisfacer a los demás, y si no estás a la altura de sus expectativas, no eres nada. Y a la vez, hay quienes tan solo buscan aprovecharse de los otros. ¿Cómo vivir cuando el mundo es tan hostil?». Fula lloraba mientras decía estas palabras, y la Ilustrada le dijo que debía buscar ayuda en los que se dedicaban a la salud, pues con ellos no debería de tener ningún problema para ser escuchada.

Siguiendo el consejo de la Señora del Agua, Fula fue al hospital, y allí habló con médicos de la salud mental acerca de sus problemas. Afortunadamente, allí encontró consuelo, y le prestaron la atención debida. Los médicos le dieron instrucciones para contrarrestar a las personas que atentaban contra su integridad mental, y le dijeron que tomara cierto medicamento para la ansiedad. Debía centrarse en ella misma y buscar su propio futuro, sin que lo que los demás hacían tuviera ninguna importancia. Fula les agradeció su ayuda y regresó a casa. En este momento aún vivía con sus padres, que en cierto modo parecía que habían cambiado ligeramente su actitud, pues deseaban unión familiar, pensando que quizá de esa forma animarían a Fula a encontrar a un hombre y tener descendencia. Tras esta visita médica, su vida estaría mucho más tranquila.

Por un tiempo, parecía que las pesadillas sombrías habían decrecido, y Fula estaba en proceso de encontrar un buen trabajo. Sus padres continuaron insistiéndole sutilmente que debía formar una familia, pero Fula tan solo respondía con palabras que dejaban claro que aún no estaba preparada, aunque en verdad ella no quería. Con la calma llegaría la tormenta, pues aunque al principio hubo tranquilidad, con el paso del tiempo las pesadillas sombrías ganaron intensidad, pues los Sin Nombre estaban dispuestos a utilizar todo cuanto pudieran para ejercer su influencia. Sus padres también se impacientaron porque Fula no hacía progreso, y así fue como ocurrió una terrible discusión. Los padres explotaron por sus requerimientos, y muchas fueron las palabras hirientes que le dijeron a su hija, llegando incluso a arrepentirse de haberla tenido. Fula se sintió devastada y atrapada, sin saber cómo poder salir de esa situación. Se encerró en su habitación, y durante días hizo lo posible por evitar siquiera ver a sus progenitores.

El medicamento para la ansiedad resultaba muy útil, pues realmente lograba calmarla y tranquilizarla. Muchos fueron los días que pasó mayormente durmiendo, pues estaba cansada de las exigencias de la vida. Mas ni siquiera en el reino de los sueños podía dejar atrás el abuso, pues las pesadillas sombrías hacían acto de presencia. Fula se sentía cada vez más cansada, y un sentimiento de entrar en el descanso eterno se apoderó de ella. Así, una noche, habiendo perdido toda esperanza para poder recuperar su valor, decidió terminar con su vida. Tomó todos los medicamentos que poseía para

entrar en un largo sueño, y tan potente fue su efecto somnífero que la llevó a que su respiración se apagara y su corazón dejara de latir.

«Trágica ha sido tu muerte, pues aquello que debía ayudarte ha resultado ser utilizado para distinto fin. Mas no temas, pues ahora ya nadie podrá hacerte daño. Ahora eres libre, y ya nadie podrá exigirte vivir una vida que no deseabas». Aumilwa Minishana lamentaba su fallecimiento, pero siempre estaría ahí para consolarla.

Cuando sus padres descubrieron su cuerpo sin vida, quedaron profundamente devastados. Se arrepintieron completamente de su actitud con ella desde su infancia, y desearon haberse comportado de forma más comprensiva. Los médicos que la atendieron también lamentaron lo ocurrido, y oraron para que la Señora del Agua la tuviera en su gloria, donde ya nunca más tendría sufrimiento. Tan insoportable había sido el acoso y la comparación, y también las expectativas puestas sobre ella, que no pudo resistirlo más, y ella misma se provocó la muerte. Ahora descansaría en paz hasta el fin de los tiempos.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo al acoso y la comparación, pues entraba dentro de las tragedias de vivir en sociedad. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes intentaron enfrentarse a los abusadores, mientras que otros cayeron en la devaluación. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Fula Zai también encontró su final, y aunque su vida terminó por su propia mano de forma trágica, su espíritu ahora estaría libre de todo miedo, y se encontraría redimido de todo temor, nunca volviendo a sentir las consecuencias del acoso, en el seno de la Señora del Agua, en paz, allá en el firmamento.

Estelinam – Autoestima – Amargura e Infelicidad

Los temores relacionados con la amargura y la infelicidad representaban miedos que tenían que ver con la autoestima, la percepción de uno mismo y de su vida. La vida no siempre estaba llena de momentos hermosos, y la desgracia podía ocurrir, y cuando era muy duradera, la pesadumbre podía desencadenarse. Con más o menos consecuencias, las Sombras aprovecharían este miedo para establecer su terrible influencia.

La falta de felicidad podía causar una profunda tristeza que llegaba a ser duradera, y había quienes se hundían en la amargura, incapaces de saber apreciar los momentos hermosos, devaluando todos los acontecimientos, como ni nada mereciera la pena. Solían ser apartadas por la sociedad debido a su constante negatividad, lo que las sumía en una amargura cada vez más abismal. Y cuanto más pasaban los años, más difícil resultaba poder salir de esta espiral de pesadumbre.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo a la amargura y la infelicidad. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Godemir Sabino, un hombre nacido en la ciudad de Mirdistam. Lugar asolado por la corrupción durante siglos, se encontraba en el norte del continente de Mal'inam, próximo al Lago Mavora. Cuando la gran plaga llegó a estas tierras, su población no tuvo más remedio que huir al sur, y pasó mucho tiempo hasta que pudo volver a

prosperar.

Durante su infancia y su niñez, Godemir fue una persona normal. Experimentó algunas situaciones desafortunadas, especialmente en la escuela con respecto a compañeros, lo que hizo que en él comenzara cierto rechazo hacia las demás personas. Con el paso del tiempo, se sentía cada vez más apartado, como si fuera alguien extraño a quien los demás no podían tolerar, incluso cuando no hacía nada malo en sí mismo. Ésto provocó que con el paso de los años guardara rencor hacia las personas, y ya en su juventud, se lo veía como alguien malhumorado, siempre quejándose de cualquier cosa que ocurría en el día a día. Su actitud negativa hacia la vida se convertiría en un ciclo vicioso del que no podría salir, especialmente cuando las Sombras comenzaron a ejercer su influencia pesadillesca sobre él.

Ya durante su adultez, Godemir parecía incapaz de poder disfrutar de las virtudes de la vida. Siempre estaba lamentándose del estado del mundo, de que los Sin Nombre aún permanecían en él, y de que el Culto de las Sombras terminaría por alzarse en poder. Cuando ocurría algo feliz tanto a él como a personas cercanas, siempre respondía viendo la parte negativa del asunto. Era considerado un infeliz, con apatía e incapaz de sentir emociones placenteras. La vida era un castigo para él, lleno de sufrimiento.

«Un año más ha pasado, y más cerca estoy de la muerte. ¿Por qué habría de celebrarse el año de mi nacimiento, o la llegada del nuevo año? No tiene ningún sentido. Celebramos la proximidad de la destrucción». Mientras los Estelima disfrutaban de estas festividades, Godemir gruñía y veía la cruda realidad de estos eventos. Era una perspectiva diferente, ciertamente más realista, pero que arruinaba la felicidad de todos a su alrededor. Era usual que mientras la gente festejaba la llegada del año nuevo con desfiles y fuegos artificiales, Godemir se quedaba en su casa, con las cortinas cerradas, intentando dormir en la oscuridad.

Cuanto más pasaban los años, más malhumorado y amargado se mostraba, tanto que le resultaba completamente incapaz mantener una conversación agradable, por lo que no encontraría ni amigos ni una mujer que lo amara. Cuando tenía pensamientos de lujuria y deseaba saciarlos, debido a su actitud, era constantemente rechazado, lo que alimentaba aún más su disgusto. Con tal de saciar sus ansias, llegaba a fingir ser amigable, y una vez el placer había terminado, mostraba su verdadero ser, haciendo que la mujer acabara huyendo. Su comportamiento carecía de consideración, y no le importaba herir los sentimientos de los demás, pues él creía que ellos también lo estaban hiriendo a él.

Godemir percibía que era criticado constantemente por personas a su alrededor, y en no pocas ocasiones se enfrentó a ellas, las cuales negaban haber dicho tales comentarios. Llegó incluso a haber peleas por las supuestas ofensas dichas en su contra. La influencia sombría estaba siendo poderosa, y Godemir parecía incapaz de distinguir la realidad de la alucinación, pues ciertamente, había ocasiones en las que las críticas eran reales, pero otras resultaban ser producto de su mente. No veía escapatoria para salir de esa situación, pues además, estaba convencido de que él estaba actuando en defensa propia contra aquellos que pretendían destruirlo, sin ser consciente de que en realidad era él mismo quien se estaba arruinando.

«La oscuridad te está llevando por el camino de la amargura. Debes tener cuidado, pues tu caída en la corrupción podría estar cerca». Las palabras de Nialitel Estela resonaron en la mente de Godemir, y ante ésto, puso el grito en el cielo como

respuesta a la Iluminada, pues no iba a tolerar que ni siquiera los seres superiores lo fastidiaran más.

«¡Déjame en paz, Señora de la Luz! La vida es miserable, y es tu culpa por haberle dado la existencia. ¿Para qué nacer cuando el mal se encuentra desperdigado por los rincones de la tierra? Si lo que te preocupa es que caiga en la corrupción, ¡descuida! Pues los corruptos Cultistas no tienen nada que hacer conmigo». Estas duras declaraciones de Godemir fueron tomadas por Nialitel Estela con comprensión, pues aunque vivía amargado, demostró decir la verdad en cuanto a lo relacionado con la Orden Sombría.

Por muchos años, los Cultistas trataron de acercarse a él para reclutarlo, pero Godemir siempre rehusaba. No quería tener nada que ver con ninguna organización malévola, y jamás adoraría a los Sin Nombre. Los maldijo a todos ellos, tanto a los Estelima como a los seguidores del mal, y lo único que deseaba era que lo dejaran en paz vivir su vida tranquilamente, ya que había aceptado que nunca encontraría la más mínima felicidad.

«¡Dejadme en paz, malditos siervos de la oscuridad! No tenéis poder sobre mí, no me importan vuestros líderes, y no quiero saber nada. ¡Mi rabia caerá sobre vosotros como sigáis incordiándome!». Cuando Godemir dirigía estas palabras a los Cultistas que se acercaban a él para reclutarlo, éstos se marchaban. Pero éste no era consciente de que ciertamente, los Sin Nombre estaban influenciándolo, pues era por ellos que Godemir era incapaz de ser feliz.

El rehusar de las Sombras causó que los Señores del Fin lo torturaran incansablemente con pesadillas terribles durante las noches, además de las alucinaciones diurnas en las que se mostraba cómo la gente era hostil con él constantemente. Irónicamente, estas experiencias no hacían más que reforzar el sentimiento de amargura en Godemir, lo que le causaba aún más rabia y furia, y de esta forma era como podía resistir las pesadillas sombrías.

Llegado a la madurez de su vida, Godemir ya tenía el menor contacto posible con la sociedad, tan solo lo suficiente como para sobrevivir, trabajar, adquirir sus alimentos, y poco más. Estaba cansado de la vida, le parecía un completo sin sentido, y todos los días encontraba algo de lo que quejarse. Si no era la calidad del pan, era el sabor del agua. Un día se quejaba porque estaba nublado, y otro porque hacía sol. Cuando llegaba la noche y se preparaba para dormir, se decía a sí mismo que otro día más había pasado, y al levantarse, que era otro día más de aburrimiento y amargura.

Durante toda su vida, no hizo nada para cambiar esta situación, pues según su punto de vista, no había nada que pudiera hacerse. Para él, así era la vida, un cúmulo de sin sentido y de problemas que quizá se solucionaran con la muerte, pero paradójicamente, se sentía demasiado cabreado con la existencia como para quitarse la vida. Llegó a ser conocida como la persona más amargada de todo Mirdistam, e incluso los vendedores de alimentos le tenían cierto repudio, pues cuando se presentaba para adquirir los productos, solía crear mal ambiente, y llegaba a haber clientes que decidían incluso marcharse del lugar antes que permanecer un segundo más cerca de Godemir. Así pasó el tiempo, año tras año, y cada vez era más insoportable.

Cuando ya llegó a la vejez, era conocido por todos como un viejo cascarrabias. Su pasatiempo favorito era sentarse en un banco de un parque y decir malas palabras a las gentes que disfrutaban su tiempo libre. En una sociedad donde se le tenía respeto a los mayores, no muchos se atrevían a contradecirlo o discutir con él, pero cuando

alguien tenía la osadía de hacerlo, Godemir se mostraba extremadamente iracundo, por lo que preferían simplemente ignorarlo y dejarlo en paz. Solía caminar con un bastón, y cuando alguien se acercaba a él con intenciones de enfrentarlo, éste levantaba su apoyo a modo de arma que estaría dispuesta a usar con violencia si fuera necesario. Nadie le tenía aprecio a Godemir, quien pasó el resto de sus días en la más profunda infelicidad.

Su cuerpo ya estaba cansado, y un día, en medio de la noche, tuvo una pesadilla terrible en la que su furia se elevó considerablemente. En el sueño se dedicaba a insultar de mil maneras diferentes a los Señores del Fin, instándolos a que lo dejaran en paz, que tan solo quería dormir. De esta forma, éstos lo torturaron, y debido a su edad, su cuerpo no pudo soportarlo. En su mente se libró una batalla entre Godemir y los Sin Nombre, en la que eventualmente, las criaturas sombrías obtuvieron la victoria.

Cuando los transeúntes se percataron de que Godemir ya no aparecía por la ciudad, se extrañaron. Ciertamente, no lo echaban de menos debido a su comportamiento conflictivo, pero les pareció extraño. Así fue como terminó descubriéndose su fallecimiento. Hubo quienes no sintieron ninguna pena por él, pero otros sintieron tristeza, pues el pobre hombre nunca había conocido la verdadera felicidad. Pero se contaba que una vez su espíritu se alzó al firmamento, la Señora de la Luz le mostró el verdadero camino para ser feliz, y pudo dejar atrás su amargura.

«La influencia sombría arruinó tu vida, pero no ha de arruinar tu muerte. Sé libre ahora, y sé feliz, en paz, donde no habrá más amargura. Ahora ya nada te perturbará». Las palabras de Nialitel Estela fueron reconfortantes, y así fue como Godemir lograría encontrar su redención. Fue destacable su valor por enfrentarse a la influencia sombría, no dejándose arrastrar a la corrupción, a pesar de que vivió infeliz todos los días de su vida.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo a la amargura y la infelicidad, pues entraba dentro de los problemas de autoestima. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes lucharon contra él y pudieron ser decentemente felices, mientras que otros no cayeron en la pesadumbre más profunda. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Godemir Sabino también encontró su final, alcanzando su redención, y la Señora de la Luz perdonó sus pecados por no caer en la corrupción, y de esta forma permanecería en su seno, libre de todo miedo y temor, y descansaría por siempre hasta el fin de los tiempos.

Helrriard – Emociones – Odio y Crueldad

De entre todos los temores que podían existir, el miedo al odio y la crueldad era de los más comunes. Como seres emocionales, muchos eran los eventos que podían causar desasosiego, y las Sombras se aprovecharían de este temor para ejercer su terrible influencia.

El odio y la crueldad eran de las emociones más coléricas en aquellos que sufrían y causaban sufrimiento. Había quienes actuaban por venganza, mientras que otros tan solo deseaban ver el mundo devastado y ardiendo. Muchos fueron los que acabaron encarcelados en la fortaleza junto a los Corruptos, y otros muchos se unieron

al Culto de las Sombras. Aquellos lo suficientemente valientes llegaron a oponerse a quien más odiaban de todos, quien más cruel se había comportado con ellos, el mismísimo Señor de la Oscuridad.

A lo largo de los siglos, muchas serían las historias de personas afectadas por el miedo al odio y la crueldad. De entre todas ellas, era remarcable la historia de Mormaer Toldarr, un hombre nacido en la ciudad de Disenmar. Este asentamiento cercano a la desembocadura del río Riner fue un lugar de conflictos, pues al este estaban ubicados los Pantanos de Durramard, una explanada donde batallas ocurrieron, y las Sombras protegían los restos de los muertos.

El odio azotó a Mormaer desde su más tierna infancia. Ni siquiera sus padres podían comprenderlo, pero era como si desde que estuvo engendrándose en el vientre materno, su corazón ya estuviera siendo podrido por la furia. Fue un niño extremadamente problemático, y odiaba a todos y a todo. Era incontrolable, pero en cierta manera, cuando las Sombras se percataron de ésto, fueron ellas quienes lograron apaciguar su sed de crueldad.

Durante su juventud, Mormaer dejó ver su más profunda sociopatía, pues no mostraba empatía ni piedad, y su comportamiento siempre era agresivo. Era imposible acercarse a él para pedirle ayuda, pues lo más seguro era que intentara hacer daño. Mormaer tan solo deseaba ser dejado en paz, y odiaba tanto a los Helimard como a los servidores de las Sombras. Aprendió sobre la ruina del mundo, y eso hizo que odiara también a Minhierr Helcar y a todos los Corruptos que colaboraron en su decadencia. Constantemente se preguntaba para qué había que existir cuando la vida era cruel, cuando el mismo creador era quien destruía.

Mormaer vivía cada vez más aislado, y la forma que tuvo de conseguir sustento fue a base del miedo. En la adultez, vivía solo en su casa, y descargaba su furia golpeando los muros y pintando horribles escenas de muerte y devastación. La desesperación azotaba su mente, y los susurros de los Señores del Fin lo alentaban a corromperse y a unirse al Culto de las Sombras. Pero Mormaer no estaba interesado, pues odiaba a todos por igual.

«¡Dejadme en paz, malditas sombras cósmicas! ¡Algún día llegará vuestro final! ¡Todos estamos condenados, incluso vosotras!». Mormaer gritaba en el vacío de su hogar para que las voces susurrantes dejasen de decir terribles palabras. Durante años estuvieron atormentándolo, pero la resistencia de Mormaer era excepcional, y no sucumbió a la corrupción. Al menos, no a la corrupción que los Sin Nombre deseaban, pues su corazón estaba podrido.

Durante los largos años que vivió en su adultez y su madurez, Mormaer siempre se mostró sin remordimientos. Si tenía que hacer sufrir a alguien para obtener un beneficio, lo hacía sin piedad. En el fondo de su interior, sentía una profunda desesperación e insatisfacción, pues no conseguía entender el significado de la crueldad de la vida. Si la existencia era cruel con él, entonces él lo sería con los demás. Todos tendrían que soportar ese odio. Ninguna mujer se atrevía a acercarse a él por miedo, y aquellas que lo hacían por puro morbo tan solo servían para satisfacer sus deseos de lujuria. Mas si deseaban algo más, si pretendían curarlo o cambiarlo, éste las violentaba y pronto huían aterrorizadas. Mormaer odiaba la mismísima existencia.

Mucho filosofó acerca del sentido del universo, y no podía encontrarlo. Era como si su creación hubiera sido tan solo un capricho del destino, sin importar el sufrimiento. Fue en ese momento cuando Mormaer, tremendamente enfurecido, se

dirigió al mismísimo Señor de la Oscuridad en busca de respuestas. No sabía si le respondería, pues había sido expulsado del cosmos, pero sorprendentemente, le respondió, y su conversación fue acalorada.

«¡Minhierr Helcar! ¡Oh, bastardo devastado! ¿Para qué creaste este mundo si luego lo arruinaste? Bien merecido tienes haber sido condenado al vacío por tus horribles actos. ¡Respóndeme si te atreves, maldito cobarde!». La osadía de Mormaer era legendaria, pues nadie se había atrevido jamás a hablarle así al Señor de la Oscuridad, ya fuera incluso por respeto. Su respuesta no tardó en llegar, y éste demostró quién era el más poderoso.

«¿Cómo te atreves a hablar así a tu amo y señor? Yo os creé a mi imagen y semejanza, y yo tengo la potestad sobre vosotros. Soy yo quien decide si vivís o morís. Pensaba que los Helimard crecerían en conciencia con el paso de los siglos, pero la escoria siempre va a existir». Minhierr Helcar estaba enfurecido, pero al estar expulsado del cosmos, no podía actuar. Ciertamente, estando presente en Helrriard, le habría dado muerte a Mormaer.

«¡Tu misma existencia es un ultraje! Ni siquiera tú sabes por qué existes. ¿Para qué te dieron nacimiento los Superiores? Y ese árbol absurdo, ¿para qué molestarse en ponerlo? El mundo es una prisión asquerosa, solo existimos para tu divertimento, o quizá para el divertimento de los Superiores, o algo incluso más superior». Mormaer estaba realmente enfurecido y planteaba estas difíciles cuestiones al Señor de la Oscuridad.

«¡Ah, si estuviera allí, ya habrías sido silenciado, maldito malhablado! Aquellos que no agradecen su existencia merecen ser destruidos. ¿Acaso nada aprendiste de los siglos pasados? ¿No has estudiado la historia de aquellos que se opusieron a mis mandatos?». El Señor de la Oscuridad intentaba llevar a Mormaer a la desesperación.

«Los hechos que llevaste a cabo te han condenado al exilio, ¿quién eres tú para decirme si sé de la historia? Este mundo está muerto y podrido por tu culpa, lo creaste para regocijarte en su destrucción. Dime ahora, Señor de la Oscuridad, ¿cuál es el destino que nos espera? ¿Seremos todos convertidos en sombras? ¿Por qué los Sin Nombre aún permanecen en este mundo? ¡Es todo por tu culpa! ¡El odio que siento y la crueldad que fluye por mi sangre es consecuencia del mal latente causado por ti!». Mormaer gritaba enfurecido, pretendiendo obtener respuestas acerca del destino del universo. Pero el Devastado era inteligente, y no iba a sucumbir a sus provocaciones.

«Tú, mortal, que te atreves a hablarme de esta manera, no mereces ni una sola respuesta. El conocimiento verdadero jamás se te será revelado, pues aunque yo lo supiera, jamás te lo diría. No me muestras respeto, y por ello has de morir, mas yo no puedo darte muerte, pues vivo en el exilio. Aun así, algo has de saber, pues mi castigo no durará eternamente. Pero tú no vivirás para ver el mundo renacer». Éstas fueron las últimas palabras de Minhierr Helcar a Mormaer, y tras ésto, ya no diría nada más.

«¿Tu castigo será levantado? ¡Mientes, bastardo! Mereces la oscuridad perpetua por los siglos de los siglos, hasta que el universo se consuma. ¡Respóndeme! ¿Cuál será nuestro destino?». Mormaer gritó y esperó, pero no hubo respuesta. Su furia creció considerablemente, y entonces volvió a maldecir al Devastado. «¡Maldito cobarde, que huyes cuando te ves acorralado! Eres incapaz de responderme cuando por tu culpa existo. Ojalá permanezcas en el vacío en perpetuidad, y que este mundo no vuelva a presenciar al más terrible de los seres». Tras todos estos insultos, Mormaer

comenzó a golpear los muros de su habitación y a echar pintura a la pared, y el dibujo resultante fue muy sombrío.

Durante los siguientes años, desde su madurez a su vejez, Mormaer continuó con su irascible personalidad. Sería increíble que llegara a vivir tantos años, pues todos pensaban que acabaría muy mal. Las Sombras continuaron atormentándolo, y eso acrecentaba su odio hacia ellas. Los Cultistas se le presentaron, instándole a unirse a la Orden Sombría, donde podría descargar toda su crueldad en los malignos rituales, pero Mormaer los odiaba y llegó incluso a manifestarse violento contra ellos. Los Sin Nombre lo torturaron, pero no llegaron a darle muerte. Mormaer parecía indomable, y viviría sumido en ese desprecio por todo durante el resto de sus días.

Ya muy anciano, se había convertido en un viejo cascarrabias y testarudo. Caminaba por la ciudad con su bastón, y aún tenía la fuerza suficiente como para azotar a quien se atrevía a dirigirle la palabra o a molestar su paseo. No le importaba nada, ni la vida ni la muerte. Tan solo continuaba existiendo, sin verle sentido a su existencia.

«Ya me llegará el día, pero no me importa. ¡Maldito seas, Señor de la Oscuridad, por crear la vida y la muerte!». El anciano Mormaer continuaba insultando a Minhierr Helcar, pero éste nunca le volvió a responder desde aquella desafortunada conversación décadas atrás.

Así fue como eventualmente, mientras Mormaer caminaba con su bastón, tropezó con una piedra, e intentó mantener el equilibrio. Algunos Helimard fueron a acercarse a él para ayudarlo a que no se cayera. Sin embargo, Mormaer consideró ésto como una amenaza, como un ataque conjunto, y comenzó a azotarlos a todos con su bastón, instándolos a que lo dejaran en paz. Los Helimard intentaron protegerse de los golpes, y algunos de ellos huyeron, mientras que otros se quedaron para poder dialogar con él y ayudarlo. Pero el odio y la crueldad eran fuertes en Mormaer, y continuó azotando a los Helimard sin cesar, sin descanso, mientras los susurros de los Señores del Fin perforaban su mente. Fue en ese momento cuando, debido a su alta edad, sintió un fuerte dolor en el pecho. Mormaer soltó su bastón y acabó desplomándose en el suelo. Los Helimard, a pesar de haber sido heridos por él, intentaron ayudarlo. Pero no había forma posible. Su podrido corazón se había detenido, y aun en el umbral de la muerte, los Sin Nombre le mostraban las más terribles pesadillas.

Fue antes de pasar al firmamento cuando el espíritu de Mormaer pudo ver las maldades del Señor de la Oscuridad, y la raíz de su odio y su crueldad. Comprendió que vivir sumido en esta locura tan solo conducía a la propia destrucción. Así, finalmente, el espíritu de Mormaer pudo encontrar la paz tras la muerte, y acabó liberado de su odio y su crueldad.

«Has sido un malhablado y tus actos podrían considerarse corruptos, pero en lo más profundo de tu ser, no había maldad en ti. La vida es maravillosa y terrible, y siempre hay que intentar ver lo mejor de ella. Sé libre ahora, no sientas más odio ni muestres más crueldad, pues el descanso eterno te aguarda». Así fue como Minhierr Helcar fue misericordioso y llegó incluso a perdonar a quien tanto mal le había deseado, un acto que parecía inconcebible para él. Ésto resultó ser una prueba de la capacidad de redención que existía en el Señor de la Oscuridad.

Muchos fueron quienes sufrieron el miedo al odio y la crueldad, pues entraba dentro de las emociones que se podían sentir. Hubo quienes lo experimentaron de jóvenes, otros de adultos, y otros ya de ancianos, y cada persona lo vivió de forma distinta. Hubo quienes lo sufrieron proveniente de otros, mientras que hubo quienes

eran los perpetradores. Hubo quienes superaron la influencia, y otros quienes se quebraron. Y sobre quienes acabaron corrompidos no se sabría mucho, tan solo que se unieron al Culto de las Sombras. Pero todos continuaron siendo mortales, y el fin les alcanzaría irremediablemente.

Por último, Mormaer Toldarr también encontró su final, libre de todo temor tras una vida de odio, y allá, huérfano, pero en el seno del Señor de la Oscuridad descansaría en paz, hasta el fin de los días.

Volumen IV

Tercera Edad

Libro I

Los Viajes

Diarios de un Viajero

Un Viajero en los Mundos de Alentë

Assiria - El País de Missaria

Había llegado al mundo de Assiria, y una vez ya en tierra, me encontraba en el país de Missaria. Había atracado en el puerto de Tarmania, largamente remodelado tras siglos de desgracias. Aquí fue donde comenzó mi viaje por las tierras de la esperanza.

Mientras caminaba por los muelles del puerto, hubo quienes quedaron sorprendidos al verme, pero la mayoría de las personas continuaban trabajando en sus quehaceres. En general, había pasado desapercibido. Finalmente, llegué a la salida, y así penetré al interior de la ciudad, y comencé a pasear por las bellas calles.

Según la historia, la ciudad de Tarmania había sido un lugar de desgracias desde los tiempos antiguos. Asolada por las Sombras tras la Masacre del Mortífero, muchos siglos pasaron hasta que finalmente el mal fue expulsado. Tras la reconquista, la ciudad fue remodelada y restaurada, y durante la Época del Recuerdo, las obras continuaron. Muchas eran las estatuas que podía contemplar decorando la ciudad, mas muchas de ellas tenían un significado trágico.

Tras una larga caminata, llegué al que parecía ser el centro histórico de la ciudad. Allí se encontraba un magnífico monumento, cuyo nombre era el Monumento de la Victoria contra la Sombra, construido a finales de la Época Sensible, según la información que pude leer. Allí se encontraban diversas personalidades del pasado, entre ellas Neressé, aquella que logró tal hazaña. Y en el centro estaba Níssiriel Aëlma en actitud victoriosa. Ante tal obra se hallaba un edificio, al que pronto me dispuse a entrar. Era el Palacio de los Honores, construido poco después del monumento conmemorativo. En su interior pude contemplar diversas obras de arte, pinturas de gran belleza que mostraban leyendas del pasado, como Ergonas atacado por las Sombras, Herthenas salvando a Anilmathiel, la Purga de la Sombra por Neressé, y otras obras históricas como la Reconstrucción de Tarmania y la Masacre del Mortífero. Mientras observaba estas pinturas, un hombre se me acercó por detrás, dispuesto a entablar conversación conmigo.

«Hermosos cuadros, aunque la temática es trágica». El hombre me habló, y yo asentí. «Nunca antes te había visto por aquí, debes ser un extranjero. Mi nombre es Mulinas Contales, y soy un sabio. Suelo pasar tiempo reflexionando en este lugar. Quizá podría mostrarte lugares de Tarmania, si ese es tu deseo». Ante este ofrecimiento, acepté con gusto, y Mulinas continuó hablándome sobre la historia de la ciudad. Me contó acerca de las hazañas de los antiguos héroes, desde Angeles y su desgraciada aventura, hasta Neressé y su gran logro. «Pocos fueron quienes entraron en Tarmania durante el dominio de la Sombra y salieron vivos. Para los estudiosos, aún resulta increíble cómo Herthenas y Anilmathiel lograron sobrevivir y escapar». Pronto salimos del palacio, y llegamos a la Estatua de Herthenas salvando a Anilmathiel, de gran patetismo.

Aunque la ciudad había sido completamente restaurada y había superado su pasado sombrío, la memoria de la historia no perdonaba, y por siempre permanecería el recuerdo de su tragedia. Mulinas y yo continuamos caminando por las calles, y pude ver también la Estatua de Ergonas Heroico, aquel héroe que pensó que podía resistir las pesadillas sombrías, pero fue destruido por los Señores del Fin tras penetrar en la oscura Tarmania. No solo había esculturas de los héroes, sino también representaciones de la época pasada. Pronto llegaríamos a un lugar muy especial, que los Aelmë de Tarmania usaban para la rememoración de la superación de los dolores.

Llegamos a un inmenso y hermoso jardín, pero lo que en él se encontraba me inspiraba una mezcla de tristeza y felicidad. «Éste es el Jardín del Recuerdo, lugar donde las penas inundan el espíritu, recordándonos que la felicidad que sentimos actualmente no sería posible sin los sacrificios de muchos». Mulinas me contó sobre la historia de este jardín y las esculturas que allí se encontraban. Esparcidas por los caminos se hallaban Estatuas de Encapuchados, referencia a los Cultistas que cayeron en la sombra, y representaban el miedo y la corrupción. También vi la representación de un hombre, la Estatua de Feladas en Pena, y Mulinas me contó que había sido una persona con miedo al vacío existencial, cuya trágica historia era recordada por las gentes de la ciudad. En el mismo centro del jardín se hallaba la Estatua de Níssiriel en Superación, prueba de que los Aelmë fueron capaces de superar sus más profundos miedos y ser libres de la influencia sombría.

«Acompáñame, pues una celebración va a comenzar pronto». Mulinas me explicó que había llegado en el Séptimo Mes del año, y se celebraba el Festival de la Naturaleza. Los jardines de Tarmania estaban decorados, y los Aelmë se reunían para disfrutar de las maravillas naturales. Ciertamente, a pesar de las desgracias del pasado, la vida en Tarmania era ahora tranquila y apacible. En los jardines, tanto grandes como pequeños, los Aelmë realizaban danzas hermosas en honor a la creación.

De esta manera, decidí pasar unos días en la ciudad de Tarmania, aprendiendo sobre su historia y sus costumbres. Y durante este tiempo, permanecí en contacto con Mulinas, quien me contaba cosas interesantes acerca del pasado y sus reflexiones acerca de las Sombras, que afortunadamente, habían abandonado el universo.

«Déjame contarte una anécdota que me ocurrió mientras estudiaba la naturaleza de las Sombras». Mulinas y yo nos encontrábamos en un claustro de sabios, observando el arte del lugar y los cientos de libros de su biblioteca. «En mis tiempos de estudio, lo más difícil de superar siempre fueron los miedos más profundos. ¡Ay, cómo lo habrán podido lograr las gentes del pasado! Doy gracias por la partida de los Sin Nombre, pues muchas veces pienso que si yo hubiera vivido en los tiempos antiguos, hubiera sucumbido. Mientras estudiaba los efectos de las pesadillas sombrías, durante semanas, yo mismo tuve pesadillas por las noches, producto del sueño. El insomnio me azotó, y en ocasiones prefería no dormir por temor a esas pesadillas. Pero eventualmente, mi cuerpo y mi mente se acostumbraron, y aceptando mis temores, los superé. Quizá ésta sea la forma de enfrentarse a los miedos más profundos». Así fue como Mulinas logró superar sus temores y convertirse en sabio, pues esta historia formaba parte de sus tiempos como estudiante. Como sabio de Tarmania, su tarea era ayudar a otros sabios a superar ese camino de tormento, para que así su espíritu fuera mucho más poderoso.

El tiempo pasó, y finalmente, decidí que había llegado el momento de continuar mi viaje. Había tanto por ver, que debía seguir lo que me decía el corazón. El

momento de partir había llegado.

«Espero que tu estancia en Tarmania haya sido de tu agrado. Has de saber que siempre serás bienvenido. Te deseo un buen viaje, y hasta la próxima, querido amigo». Mulinas se despidió de mí en las puertas de Tarmania. Me habían ofrecido un caballo, el cual acepté con gusto. Antes de partir, le encomendé a Mulinas que cuidara de mi barco, pues era muy preciado, y algo en mi interior me decía que al final de mi viaje regresaría a esta ciudad a por él. «No temas por la seguridad de tu navío, pues aquí en el Puerto de Tarmania estará a salvo. Ve en paz, descubre la belleza de Assiria. Cuando regreses, aquí te estaré esperando. ¡Adiós!». De esta manera finalmente me despedí de Mulinas, y partí de Tarmania, hacia el norte.

Por largo tiempo cabalgué por la naturaleza, y su belleza me conmocionó. Atravesé pueblos y campos, y a lo lejos podía ver la magnificencia de las montañas y los bosques. Eventualmente, llegué a un río, y según el mapa, debía ser el río Maltinas, que nacía en las montañas del noreste y cursaba hacia el sur, desembocando en el mar en el suroeste. Un inmenso río de aguas puras, el cual atravesé, llegando hasta la otra orilla. Durante este camino, tuve que pasar varias noches en albergues de pueblos que se encontraban por estas tierras, especialmente construidos para viajeros como yo. Al fin, tuve ante mí una ciudad tan hermosa que lágrimas de emoción brotaron de mis ojos.

Ésta era sin duda la ciudad de Dosmigania, hogar de gobernantes y protectores del país. Su esplendor había aumentado con el paso del tiempo, y en estos momentos brillaba con una dicha incomparable a la antigüedad. Cabalgué hasta aproximarme a las murallas, y de ellas colgaban estandartes con el símbolo de la Joya Estrellada, y los guardias sonaron las trompetas. Las gentes pasaban al interior de la ciudad con carros portando desde comida hasta otros objetos para comerciar. La ciudad estaba viva y llena de actividades. Además, aún me encontraba en el mes que celebraba el Festival de la Naturaleza, y al entrar a la ciudad pude contemplar con placer las decoraciones relativas a este evento.

Las calles de Dosmigania estaban decoradas con decoraciones florales por todas partes, y pétalos parecían llover, esparcidos por el viento. El colorido de la ciudad era espectacular, y las gentes danzaban y reían, disfrutando del momento presente. La primera obra de arte que me llamó la atención fue una bastante inusual. Ante mí se encontraba la escultura de un hombre con su perro, y la placa conmemorativa mostraba su nombre. La Estatua de Dorgas y Porthos, un hombre junto a su labrador valeroso, que se enfrentaron a los Corruptos en los tiempos antiguos. Ciertamente, estos amigos caninos eran populares en Dosmigania.

Muchas fueron las esculturas de héroes que pude contemplar en Dosmigania, tantas que nombrarlas a todas resultaría trabajoso. Desde la Estatua de Angeles Heroico, hasta la de Nostares Heroico y su hermana Nistalié Heroica, y también la de Arthonas Heroico, aquel que fue capturado por el Mortífero y torturado en la oscura fortaleza. Captó mi atención la Estatua de Nísmiel en Pena, aquella bella dama, amante de Arthonas, creadora de las Joyas Negras, que terminó con su propia vida al pensar que su querido estaba muerto. Su expresión del rostro era un claro ejemplo del arte durante la Época Clásica. La Estatua de Naimé Sabia era posterior, una mujer que luchó por la expulsión de las Sombras en este lugar.

Caminando por la ciudad, pude contemplar un inmenso monumento. Éste era el Arco del Triunfo de la Victoria contra los Corruptos, construido en conmemoración de este hecho en siglos pasados. Era grandioso, y mostraba representaciones escultóricas

en actitud de victoria. Muchos fueron los edificios de gran calidad artística que pude contemplar. De entre ellos, llamó mi atención el Palacio de Justicia, que también poseía un claustro construido siglos después. Entré en su interior, y allí pude contemplar numerosas obras de arte. Sus muros estaban decorados con frescos de escenas cotidianas, y también poseía cuadros, como la Batalla de Dosmigania, donde Arthonas encontró su final. También el claustro poseía pinturas murales, que representaban la Liberación de la Sombra. Una vez había satisfecho mi curiosidad sobre este lugar, salí y caminé de nuevo por las calles.

Encontré otra obra conmemorativa, y ésta era el Monumento de la Liberación de la Sombra, en honor a Naimé, aquella mujer que logró tal hazaña. El camino continuaba, y llegué a unas escaleras. Subí por ellas, y ante mí se encontraba una inmensa construcción. Ésta era la Casa de la Dama, construida en los tiempos antiguos y remodelada en numerosas ocasiones a lo largo del tiempo. Su belleza era digna de la grandeza, y mientras contemplaba su magnificencia, una mujer se aproximó a mí, curiosa por el hecho de que estuviera asombrado por esta construcción.

«¿Hay algo en lo que pueda ayudarte?». La mujer vestía ropajes blancos con detalles azules, y portaba una diadema con joyas resplandecientes. Por ésto, deduje que se trataba de la mismísima Dama de Dosmigania, y haciendo caso de mi intuición, hice una reverencia. «Por tu reacción, no pareces ser de esta ciudad. Soy Savinial Nuraniel, la Dama de Dosmigania. Si hay algo que necesites, puedes consultarme». Cierto era que los gobernantes de Assiria siempre estaban al servicio del pueblo. Las Damas vivían para la seguridad y la prosperidad de sus gentes. Savinial me invitó a pasar a su Casa, para así poder contemplar las obras de arte de su interior. Aunque la residencia personal de las Damas era privada, muchas de las estancias de su hogar eran públicas. En su interior, pude ver que había muchas personas admirando la belleza de esta gran construcción.

«Las Damas de Assiria siempre velamos por nuestra gente. Todos recordamos a las más grandes de la historia. Fue en los tiempos de Dasgamiel cuando Angeles el Invencible llegó hasta Dosmigania. Mucho después, Nistalié gobernó en tiempos de conflictos, y su final fue infortunado, traicionada por aquellos en quienes confiaba. A pesar de las tragedias, la ciudad de Dosmigania siempre disfrutó de gran esplendor». Savinial me contaba episodios de la historia de Assiria que ocurrieron en la ciudad. «Muchos siglos después, las Sombras asolaron Dosmigania, y fueron Assamiel y Naimé, con ayuda de Aramithiel, quienes lucharon por liberar la ciudad de su yugo. ¡Gloria a Naimé, por los hechos que llevó a cabo!». Tras la caminata por los pasillos de la Casa de la Dama, finalmente abandoné el lugar, pero antes de marcharme, Savinial me hizo una recomendación. «En unos días habrá una obra que puede resultar de tu interés. Ve al Teatro, estoy segura de que lo disfrutarás». Finalmente, nos despedimos, y dentro de mí sentía que volvería a encontrarme con ella.

Pasé varios días en la ciudad, y también visité su Puerto, que se encontraba en las orillas del Lago Perenaida. Por mi conocimiento debido a inspeccionar el mapa, sabía que más allá, en esas aguas, se encontraba un lugar especial, pero aún no era el momento para visitarlo. Mi camino me llevaría hasta allí en otro momento.

Unos días después, visité el Teatro, tal y como Savinial me había recomendado, y la obra teatral que iba a representarse era El Romance de Angeles y Dasgamiel. El teatro era un edificio al descubierto con forma de semicírculo, donde las gentes se sentaban en las gradas para disfrutar de la actuación de los actores. La casualidad del

destino hizo que al sentarme en mi lugar, una voz sonara justo a mi lado, sorprendida por este hecho.

«¡Vaya! Así que nos volvemos a encontrar, aquí en el Teatro, tal y como te dije». Era Savinial, la Dama de Dosmigania. Era costumbre que los gobernantes se sentaran en los mismos sitios que el pueblo, sin un privilegio mayor. Entablamos una alegre conversación hasta que la obra de teatro comenzó. Durante toda la representación, el silencio del público fue total, y cuando terminó, aplaudimos con gran emoción. Las artes escénicas de los Aelmë eran maravillosas. Al terminar, antes de marcharme del teatro, Savinial volvió a dirigirse a mí una vez más. «Espero que aún tengas tiempo de permanecer en Dosmigania un poco más. El Festival de la Naturaleza pronto llegará a su fin, pero la celebración culmen aún ha de producirse. Ve mañana a la plaza central, y te mostraré un lugar muy especial». De esta manera, acordamos encontrarnos al día siguiente, y cada uno fuimos a nuestro respectivo hogar para dormir.

Con el amanecer, pronto me dispuse a caminar hacia la plaza central, sin saber si Savinial se encontraría allí. Cuando finalmente llegué, ella estaba atareada con tareas, sirviendo a las gentes y ayudando con los preparativos para la celebración que estaba por llegar.

«¡Has venido! Acompáñame. La celebración aún no está lista, pero quiero mostrarte el lugar donde se llevará a cabo». Con gran expectación, seguí a la Dama de Dosmigania por las hermosas calles, hasta que llegamos a un jardín de gran belleza. Las flores adornaban cada rincón, y la hierba era verde y próspera. Múltiples esculturas en actitud gloriosa decoraban los rincones, y cuando Savinial se dio cuenta de lo sorprendido que me encontraba, comenzó a explicarme dónde estábamos. «Te encuentras en el Jardín de la Gloria, el lugar donde celebramos la prosperidad de estos nuevos tiempos de paz, donde la sombra es tan solo una memoria del pasado».

El jardín ya de por sí era hermoso, pero en este mes, con la celebración del Festival de la Naturaleza, su belleza era inconmensurable. Ciertamente, la gran celebración iba a suceder en este lugar. Caminamos durante varias horas, admirando la belleza del jardín y contemplando las diversas estatuas que allí se encontraban, destacando la de Níssiriel Gloriosa en su centro, cercana a una grandiosa fuente. Eventualmente, Savinial tuvo que regresar a ayudar a las gentes a terminar los preparativos para la celebración, que iba a tener lugar en unos pocos días. Me presté voluntario para ayudar también, y la Dama me lo agradeció enormemente. Mis tareas consistieron mayormente en transportar decoraciones florales y lámparas que debían ser prendidas en la noche. Fue un día ajetreado pero muy divertido.

Al fin, llegó el tan ansiado día del festival. El jardín fue abierto al público con todas las decoraciones, y los Aelmë entraron a tener buenos momentos. Danzas y alegrías resonaban por toda la ciudad, donde no faltaba la comida y la bebida. Allí en el Jardín de la Gloria volví a encontrarme con Savinial, quien me invitó a una bebida frutal, mientras me contaba algunas de sus amables experiencias con las gentes de Dosmigania.

«Si hay algo que las Damas tienen que tener claro para ser queridas por su pueblo, es que nosotras estamos aquí para servirlos. Aunque haya paz, el día a día puede ser tumultoso para las personas, y es nuestro deber poder asistir a aquellos que necesitan ayuda». Savinial dio un sorbo de su bebida frutal antes de continuar con su relato. «En verdad, yo nunca aspiré a ser Dama, fue la gente la que me impulsó a ello. Yo era tan solo una persona normal que le gustaba ayudar a quienes más lo necesitaban. Y así,

cuando las elecciones para elegir gobernante se acercaban, la gente no dejaba de insistirme que yo sería una buena Dama, y así fue como me presenté, y los votos con mi nombre inundaron las urnas. La gente me quiere, pero eso es porque yo también los quiero a ellos». Ésta fue la hermosa anécdota que Savinial compartió conmigo, y juntos brindamos por la prosperidad de Dosmigania. «¡Salud! ¡Por Dosmigania y su gloria!». La festividad continuó, y tal era la felicidad que había en el ambiente, que llegué incluso a bailar junto a los demás.

Al final del día, las lámparas inundaban el paisaje de la ciudad, pero todos estábamos tan cansados que la noche no se alargó demasiado. La gran celebración había concluido, pero aún quedaban unos pocos días para que el mes terminara.

Unos días después, mi corazón sentía que había llegado el momento de partir hacia mi siguiente destino. No podía irme sin antes agradecer a Savinial por su hospitalidad. Así, me dirigí a la Casa de la Dama, y allí la encontré. Ella se alegró de verme, y le dije que había llegado el momento de marcharme, y aunque se sintió ligeramente abatida, lo comprendió. «Siempre siento en mi interior la tristeza por la partida de los viajeros, pues sé que todos los que vienen a Dosmigania, la aman de corazón. Ve en paz, y que sepas que siempre serás bienvenido en este lugar. ¡Que tengas un buen viaje!». De esta manera me despedí de Savinial, y pronto llegué hasta el Establo cerca de las puertas de la ciudad, donde mi caballo me esperaba pacientemente. Pronto partí, y cabalgué en dirección hacia el oeste, rumbo a mi nuevo destino.

Norgdgian – El País de Morgmagian

Había llegado al mundo de Norgdgian, y una vez ya en tierra, me encontraba en el país de Morgmagian. Había atracado en el puerto de Dirgian, de gran prosperidad desde los tiempos antiguos. Aquí fue donde comenzó mi viaje por las tierras de las hojas.

El Puerto era espectacular, algo a esperar de una ciudad portuaria, cuyo mayor poderío se encontraba en su flota de navíos. Pude contemplar el grandioso Faro, construido en la Época Arbórea, remodelado y ampliado en las épocas posteriores. Desde allí también pude ver cómo se alzaba la Torre de Dirgian, emplazada dentro de la ciudad. Las estancias del Puerto estaban decoradas con pinturas murales relacionadas con el mar, mostrando criaturas míticas. En una de estas habitaciones, vi un tapiz maravilloso, el Tapiz de Fauna Marina, representando a numerosos animales acuáticos. En el puerto encontré la Estatua de Hildiana Exploradora, aquella que zarpó desde aquí hacia el este en la búsqueda de nuevas tierras, que concluyeron con el descubrimiento de un continente. Mientras observaba con honor esa escultura, un hombre se me acercó, y comenzó a hablarme.

«Tú no eres un Nordmar». Ésto fue lo primero que dijo el hombre, y yo lo miré, sin saber qué responder. Su rostro estaba serio y dubitativo. «¡Ah, bueno! Disculpa mi insolencia, pero siempre nos sorprendemos cuando llega un visitante al Puerto. Tan solo te estaba probando». Una sensación de alivio recorrió mi cuerpo, pues ahora el hombre se mostraba amigable y sonriente. «Soy Dingor Gumar, marinero cuyo hogar se encuentra entre los barcos. ¡Hildiana! ¡Qué audaz, qué poder! Una gran marinera, tan valiente que no temía a los peligros de la mar». Dingor hablaba de la gran exploradora del pasado mientras contemplábamos su rostro pétreo. «Siento que quizá tú también estás en el proceso de un gran viaje. Sea así, pues voy a retornar a mis

quehaceres diarios. ¡Que tengas un buen día!». Dicho ésto, Dingor se marchó a realizar sus tareas, y yo continué caminando por el puerto. La Estatua del Ciervo se encontraba cerca de la entrada del Puerto. Finalmente, llegué a la salida y penetré al interior de la ciudad, y comencé a pasear por las bellas calles.

Dirgian rebosaba de felicidad, y sus gentes tenían una vida apacible. Era como si el tiempo con el Lugarteniente dominando estas calles había sido olvidado. A lo largo de mi travesía, muchas fueron las esculturas que encontré relacionadas con los héroes. Contemplé la Estatua de Roscilda Heroica, una mujer que participó en la reconquista de Dargmagian, y en las proximidades hallé la Estatua de Beomalf Heroico, su hijo, y la de Beomald Heroico, su nieto. Éste último dio comienzo a la leyenda de la guarida del dragón, aunque éste nunca llegó a tal lugar. Encontré la Estatua de Beowald Heroico, hijo de Beomald, quien descubrió la guarida del dragón, y allí encontró su final. Su linaje se perdió, pero ciertamente continuó, pues su descendiente Wulfar fue quien le dio muerte a la gran bestia alada. La Estatua de Wulfar Heroico rebosaba de poder, mostrándolo en actitud desafiante.

Encontré un edificio poderoso, la Casa de los Honores, y estaba seguro de que en su interior se encontrarían más obras artísticas. Allí contemplé el grandioso Tapiz de Beowald y Wulfar, que los representaba dándose la mano en señal de compañerismo. Y también vi el Tapiz de Torgald y Maria, una pareja heroica que participó en la batalla final, y fueron ellos quienes ayudaron al hombre que terminó apresando al enemigo. Cuando me sentí satisfecho, continué mi camino, y en las calles encontré las Estatuas de Torgald y Maria, siempre representados juntos con amor. Mientras contemplaba ese grupo escultórico, escuché a los Nordmar mencionar que el Festival de la Fidelidad se estaba preparando. Era el Duodécimo Mes, y podía ver a los Nordmar decorando la ciudad. Proseguí mi camino y encontré la Casa de los Virtuosos, y en su interior se hallaba otra Estatua de Wulfar Heroico, el asesino del dragón.

Estaba dispuesto a permanecer un tiempo en Dirgian, pues su belleza me había cautivado. Unos días después, fui a la Taberna, pues había oído hablar de su renombre, y tuve curiosidad por ver qué podía encontrar allí, y si podía probar los manjares de los Nordmar. La Taberna era un emplazamiento famoso, pues en su interior había también obras de arte. En el exterior me dio la bienvenida la Estatua del Oso y el Jabalí, que le daba nombre a este lugar. Eran obvias referencias a las bestias del pasado, el legendario Oso de Morgdir y el aterrador Jabalí de Norgdir. En el interior se hallaba un magnífico tapiz, el Tapiz de la Fauna, que representaba multitud de animales de tierra, mar y aire. El mesero me dio la bienvenida y me indicó que buscara una mesa donde sentarme. Mientras caminaba entre los felices Nordmar que festejaban, escuché una voz que me llamaba. La busqué con los ojos, y aunque me costó hallar a la persona debido a los muchos Nordmar del lugar, finalmente lo encontré.

«¡Forastero! ¡Aquí!». Cuando lo miré, me percaté de que era Dingor, el marinero que me había hablado en el Puerto. Fui hasta su mesa y me senté con él. Seguidamente, Dingor llamó a voces al mesero, y sin preguntarme, pidió dos jarras de cerveza, las más grandes que se ofrecían. «¡Veo que sabes cómo divertirte! La Taberna de Dirgian es de renombre. ¡El Oso y el Jabalí tiene la mejor cerveza de las tierras del sur! Ningún buen marinero se alza a la mar sin haber llenado la bodega del barco con grandes barriles de este manjar». Al poco tiempo, el mesero nos trajo las jarras de cerveza, y al verlas, no estaba seguro de si sería capaz de terminar mi bebida, tal era su tamaño. Dingor comenzó a beber, y pronto su jarra quedó a la mitad. La cerveza animó

aún más su espíritu.

Yo bebí lentamente, pues no deseaba embriagarme. Entonces, Dingor habló, y por lo que parecía, iba a contarme una anécdota. «Sabes, muchos han sido mis viajes por el mundo. Yo también he sido un ávido explorador, he ido más allá de las aguas del Océano de Sarisia. Ahora, con la edad y el trabajo, me dedico a la pesca. Pero al menos una vez al año, navego hacia el interior para disfrutar del paisaje marítimo y la tranquilidad que ofrece». Dingor dio otro gran sorbo a su cerveza. La jarra ya estaba cerca de ser terminada. «Las leyendas dicen que hay monstruos marinos, ¡y yo puedo confirmarte que existen! En una tormenta, yo me hallaba en alta mar, y el barco estaba teniendo problemas. Fue entonces cuando vi a una inmensa bestia surgiendo de las aguas, tan poderosa y desafiante que mi corazón se sobrecogió. Pero debía ser valiente, por Anmatar Norgdmar, y reuní toda la fuerza que pude. Salté a la mar con espada en mano, y ataqué a la bestia con todo mi poder, pues debía darle muerte antes de que ella destruyera mi embarcación». Era un relato fantástico, y mientras Dingor me impresionaba con su historia, continué bebiendo mi cerveza. Entonces, una voz desde otra mesa gritó unas palabras hacia Dingor, pues tal era la emoción con la que contaba su relato, que los Nordmar cercanos también lo escucharon.

«¡Criaturas del mar! Te has emborrachado demasiado. ¿Cuántos monstruos marinos mataste?». Las gentes de la Taberna cuestionaban el relato de Dingor. Éste, ligeramente enfurecido, respondió. «Siete. Había un total de siete monstruos marinos con dientes como cuchillas que amenazaban con destruir mi barco y comerme. ¡Sin embargo, fui yo quien le dio muerte a todos!». Las gentes de la Taberna comenzaron a reír a carcajadas, mientras que Dingor se mostraba enfurecido. «¡Malditos seáis! ¡Estoy diciendo la verdad!». Las risas de los Nordmar se esparcieron por toda la estancia, y yo continuaba bebiendo de mi cerveza mientras observaba cómo Dingor se enfurecía cada vez más. «En fin, no me importa que no me crean. ¿Tú sí me crees, verdad?». Ante esta pregunta, simplemente asentí, aunque en lo más profundo sabía que era imposible que fuera real.

Cuando Dingor ya había terminado su jarra, yo aún no había llegado siquiera a la mitad, pero ya no deseaba beber más. Dingor pagó al mesero, y seguidamente, caminamos hacia el exterior. Me despedí del marinero, y éste fue de regreso al Puerto, mientras yo iba a mi lugar de descanso. Por el camino encontré a algunos Nordmar de los que se rieron del relato de Dingor, y me aseguraron con certeza de que era una historia inventada, pues las bestias marinas no existían. Sinceramente, no sabía qué creer, pero cierto era que aunque dichas criaturas vivieran, no podía imaginar que un hombre como Dingor pudiera dar muerte a siete de ellas, y evitar su propio perecimiento. Así, continué mi camino, y aún esperaba permanecer más días en Dirgian antes de partir.

Durante los siguientes días, el Festival de la Fidelidad tuvo lugar, con eventos como canciones y bailes. Ser fiel a uno mismo y a los demás era una cualidad indispensable en los Nordmar. En esos días visité más localizaciones de la ciudad, y encontré el Jardín del Recuerdo. Allí vi la Estatua de Irilda en Pena, una mujer que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo a la inseguridad y la devaluación. En el oeste de la ciudad se encontraba el gran Lago Menaster, donde también se hallaba un pequeño puerto, cuyos barcos llegaban más allá, hasta Morgian. Pensé que quizá podría utilizar este medio de transporte para llegar hasta la siguiente ciudad. Pronto mi tiempo en Dirgian llegaría a su fin, pues deseaba ir más allá, y

descubrir las maravillas que el país de Morgmagian tenía para ofrecerme.

Cuando ya me encontraba listo para marcharme, deseé encontrar a Dingor y despedirme. Fui al Puerto de Dirgian, y no lo encontré. Por un momento, pensé que quizá se había alzado a la mar, pero afortunadamente, su barco estaba estacionado en el muelle. Iba a dejar mi propio barco allí, pero no consideré encargarle salvaguardarlo, pues deseaba comprobar si las palabras de la Señora de la Abundancia eran ciertas, y el navío vendría a mí cuando lo necesitara. Continué buscando a Dingor, y pensé en regresar a la Taberna. Entré y tampoco lo encontré, por lo que pronto salí. Fue entonces como casualmente tropecé con él, pues tenía intención de beber. Le dije que iba a marcharme de Dirgian, y quería agradecerle su compañía. Le manifesté mi idea de viajar hasta Morgian desde el puerto del Lago Menaster, y tal fue su excitación, que se prestó a acompañarme hasta mi partida. De esta manera, juntos fuimos hasta el pequeño puerto, y prontamente me ayudó a conseguir una embarcación. Iba a navegar junto a otros Nordmar, pues era un transporte público. Antes de subir en el barco, Dingor me dedicó unas últimas palabras. «¡Ha sido un placer conocerte! Brindaré por ti y tu recuerdo en la Taberna cuando hayas partido. No te preocupes, en el lago no encontrarás monstruos marinos. Si algún día vas hacia las tierras más allá del mar, ten cuidado, y no despiertes la furia de sus aguas. ¡Buen viaje!». Así me despedí de Dingor, y finalmente entré al barco, y pronto zarpó.

Cilirima – El País de Minin-e-Lian

Había llegado al mundo de Cilirima, y una vez ya en tierra, me encontraba en el país de Minin-e-Lian. Había atracado en el puerto de Canira, de gran prosperidad desde los tiempos antiguos, desde donde la mayor flota de los Caelfim partió en el retorno a Cil-e-Lian. Aquí fue donde comenzó mi viaje por las tierras del cielo.

El Puerto de Canira era maravilloso, algo a esperar de una ciudad portuaria que tuvo gran poderío en los tiempos antiguos, con la mayor flota de barcos jamás construida, que llevaría a los Caelfim hacia la victoria en el continente del norte. Había llegado durante la noche, y en el cielo estrellado pude contemplar el resplandor de dos anillos. Había leído en los libros que el mundo de Cilirima poseía dos anillos entrecruzados, que dotaban al paisaje nocturno de excepcional belleza, y ahora podía confirmar que así era en verdad. Era invierno, y el gélido viento helaba mi ser. Los tejados de los edificios estaban cubiertos de nieve.

Grandioso era el Faro de Canira, y decidí subir a la cima. Muchos fueron los escalones que ascendían en espiral, hasta que finalmente llegué hasta arriba. Allí había una mujer, la cual me recibió gustosamente. «Saludos, compañero. Hermoso día para disfrutar del mar». Éstas fueron las palabras de la mujer, y yo caminé junto a ella, cerca de la barandilla, para así poder contemplar las poderosas aguas. «Sé que eres extranjero, pues vi tu barco llegar desde aquí. Te doy la bienvenida a Canira. Mi nombre es Sumarea Osama, y soy marinera, y también defensora». Continué escuchando a la mujer hablar, y seguidamente, me contó acerca de sus aspiraciones. «Esta ciudad siempre mantiene el recuerdo de grandes héroes, desde el poderoso Muragar hasta los valientes que regresaron a Cil-e-Lian bajo el liderazgo de Yukotil. Aspiro algún día obtener tanta grandeza como ellos, tanto en la tierra como en el mar». Ciertamente, Sumarea admiraba a los héroes del pasado. «No necesitas permanecer aquí. Has llegado a Canira, y deberías ir a explorarla. Ve, si es tu deseo. Quizá volvamos a encontrarnos. Yo quiero

estar aquí en el Faro más tiempo. Es un buen lugar de reflexión». Tras estas palabras, me despedí de Sumarea y bajé las escaleras de caracol, y pronto estuve de vuelta en los muelles.

Continué caminando por el Puerto, construido en la Época Astral, y allí hallé la Estatua de Canogar Marinero, el salvador de los Caelfim, aquel que logró evacuar a mucha población desde el Puerto de Anora, allá en el lejano continente norteño, pues el Lugarteniente amenazaba con la misma existencia de la civilización. Y también encontré la Estatua de Eramila Observadora, realizada en la Época Celeste, de gran belleza. Los muros de las estancias principales del puerto estaban decorados con pinturas relacionadas con el cosmos. En el edificio principal del puerto hallé un mural grandioso. Era el Mural de Yukotil navegando a Cil-e-Lian, mostrando los barcos de Canira navegando hacia el horizonte. Cuando me sentí satisfecho con mi exploración del puerto, finalmente caminé hacia el interior de la ciudad.

Ya desde la misma entrada del puerto, contemplé una grandísima torre que sobresalía por entre los edificios. Debía ser la Torre Observatorio, construida en la Época Astral para la contemplación de los astros. Por el camino, encontraría diversas obras artísticas. Seguí las calles, y llegué hasta una plaza donde hallé el Palacio de la Victoria, presidido por la Estatua de Muragar Heroico, aquel héroe que logró que la ciudad resistiera durante toda su vida, obligando al Lugarteniente a esperar a su muerte por vejez para aplastar las defensas. En el interior de ese edificio contemplé la Estatua de Canogar Heroico, de nuevo el héroe de la salvación. También admiré la magnificencia del Cuadro de Canogar salvando a los Caelfim en Anora, el hecho histórico que le dio renombre.

Hacía tanto frío en ese día que no pude soportarlo más, y cuando encontré las Termas, decidí entrar para descansar. Pasaría un tiempo en Canira, donde exploraría tranquilamente. Los muros de las Termas estaban decorados con relieves de medias lunas. Cuando entré a la caliente agua, me sentí muy relajado. A pesar de que en mi barco había ropajes adecuados para soportar este frío, después de venir de lugares más apacibles, debía acostumbrarme. Tras unas horas de relajación, salí de las Termas con el espíritu renovado, pues me sentía mejor preparado para enfrentarme al frío.

Durante los siguientes días, escuché que era el Sexto Mes, y se celebraba el Festival de las Estrellas. Aunque los Caelfim de Canira organizaban sus propios eventos cerca de la Torre Observatorio y en la costa, muchos eran los que peregrinaban a Lanira, la ciudad astronómica por excelencia, con un legado de sabios desde los tiempos antiguos. Tendría tiempo para llegar allí y observar las festividades que allá se realizaban. Por el momento, continué explorando Canira. Encontré el Palacio de los Héroes del Firmamento, realizado en la Época Celeste. Allí contemplé la Estatua de Yukotil Heroico, el líder que capitaneó los barcos de Canira rumbo a la reconquista de Cil-e-Lian. Y también vi el Cuadro de Yukotil y Narea, ambos amantes reunidos de nuevo en el continente norteño tras años de separación.

Mientras exploraba las calles de Canira, llegué hasta un mercado donde se vendían todo tipo de productos. Allí volví a encontrarme con Sumarea, que estaba entablando conversación con un hombre que vendía pescado. Me acerqué a ella para saludarla, y ésta se alegró de volver a verme. «Aquí estoy, pasando un momento agradable con mi amigo. Él es Katoreo Komaya, y es un marinero. Se dedica a la pesca, y luego viene a venderla aquí, en el mercado». Después de que Sumarea dijera ésto, Katoreo saludó con la mano y una sonrisa en el rostro. «Un placer conocerte. ¿Tú

también deseas comprar pescado? Tengo los más frescos que podrás encontrar hoy». Ante este ofrecimiento, yo me negué, pero manifesté mi placer al conocerlo. «¿Estás seguro de que no quieres comprar nada? Navego hasta mar adentro para pescar los más deliciosos peces. ¡No encontrarás otros de mejor calidad!». Yo volví a negarme, y Katoreo finalmente lo aceptó. Continuamos hablando por un rato, hasta que finalmente proseguí mi camino.

Por el camino encontré la Estatua de Miromil Heroico, un hombre que llegó hasta Minin-e-Lian justo cuando las fuerzas del Lugarteniente estaban conquistando Canira. Al llegar, Miromil y sus compañeros fueron los que reconquistaron las ciudades perdidas de las nuevas tierras. Encontré la Biblioteca, y estuve largo tiempo allí, inspeccionando diversos libros de gran saber. Allí se hallaba la Estatua de Narea Heroica, la amada de Yukotil, que marchó a Cil-e-Lian en su búsqueda muchos años después de la partida de su amor. También contemplé el Cuadro de Yukotil en el Puerto de Canira, mostrándolo junto a la inmensa flota de barcos.

El tiempo pasó, y durante esos días, aún no había visitado la Torre Observatorio, tan solo desde lejos. Así, decidí aproximarme, y quizá subir hasta la cima. Por el camino, hallé un grupo escultórico, las Estatuas de Yukotil y Narea, amantes por siempre, con los corazones unidos aún en la distancia. Cuando llegué a estar ante las puertas de la Torre Observatorio, quedé asombrado por tan magnífica construcción. Sus muros interiores estaban decorados con pinturas de medias lunas. Subir hasta la cima me llevaría largo tiempo, pues debía haber varios cientos de escalones, ya que era la torre más alta de toda la ciudad, más incluso que el Faro del Puerto. Subí y subí sin descanso, y a pesar del cansancio, finalmente logré estar en lo alto. Quedé absorto por el paisaje ante mí, y también, por volver a encontrarme a quien ya conocía.

«¡Tú otra vez! Parece que amamos las mismas cosas». Era Sumarea, quien había subido a la cima de la Torre Observatorio antes que yo. «Contempla la magnificencia de las tierras de Minin-e-Lian». Ciertamente, desde la cima de la torre podía verse la gloria de este país. Pude ver el Puerto y el Faro, y las olas que se alzaban en el mar. Hacia el sureste, contemplé las llanuras que se extendían por la inmensidad, y la silueta lejana de un lago. Ahí había telescopios, y Sumarea me invitó a mirar. «Con este artefacto podrás contemplar la inmensidad del cosmos». Estaba anocheciendo, y allí junto a Sumarea, esperé a que la bóveda celeste se oscureciera y se llenara de estrellas. Pude ver junto a ella cómo poco a poco, el cielo se iba apagando, y la luz de las estrellas lejanas se encendía. Quedé maravillado con la vista de los anillos que rodeaban el mundo. Durante las siguientes horas, estuve allí junto a Sumarea, explorando el cosmos con los telescopios, observando cuerpos celestes lejanos, y también los demás mundos. Ya tarde en la noche, nos despedimos, y cada uno regresamos a nuestro hogar para descansar. Había sido una noche espectacular, llena de descubrimientos y conversaciones interesantes.

En días posteriores, descubrí más lugares de la ciudad. Por entre las calles encontré la Casa de la Justicia, y allí contemplé la Estatua de Eramila Tranquila, la creadora del mundo, en actitud piadosa. También visité el Cuartel, en cuyas estancias se encontraba otra Estatua de Canogar Heroico. Allí contemplé a los soldados entrenando el arte de la espada, y a los arqueros practicando el tiro con arco. A pesar de la paz, los defensores debían estar preparados. Mi presencia llamó la atención de una mujer, que se acercó a mí, y me habló. «Tú no pareces un militar». Cierto era, por lo que asentí. Le dije que tan solo estaba de visita. «Ya veo, no es problema. Soy Imakiya Hasana, y soy

defensora. Aquí suelo pasar largas horas entrenando. Pensaba retarte a un duelo, pero si no eres luchador, no creo que sea pertinente». Le dije que ciertamente, no iba a aceptar batirme en duelo, y ella lo comprendió. «Pareces alguien interesante, siento que has estado en muchos lugares. ¿Te gustaría pasear en otro momento? Me gusta aprender de los viajeros». De esta manera, acordamos volver a vernos en otro día. Permanecí más tiempo en el Cuartel, y observé la habilidad de Imakiya con la espada. Más tarde, me marché del lugar, y continué caminando por la ciudad.

Llegado el momento, me vi de nuevo con Imakiya cerca del Palacio de los Héroes del Firmamento, y juntos caminamos por las calles. Iba a llevarme a un lugar hermoso. Juntos llegamos al Jardín del Recuerdo, donde vi multitud de esculturas de gran tristeza. «Aquí en este lugar contemplo las desgracias del pasado, y me animan a continuar mi entrenamiento, pues no quiero que tiempos aciagos vuelvan a asolar el mundo». Había muchas Estatuas de Encapuchados, y una escultura en concreto llamó mi atención. Era la Estatua de Harumil en Miedo, un hombre que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo a que sus seres queridos fueran asesinados. «Me identifico mucho con esta escultura. Yo también temo que mi familia y aquellos a los que amo sufran y perezcan. Debo ser fuerte, por todos ellos». Imakiya explicó sus motivaciones para ser una defensora. Continuamos caminando durante el resto del día, explorando las construcciones poderosas de la ciudad, hasta que la noche llegó, y nos separamos.

El tiempo pasó, y así me sentí satisfecho con mi exploración de Canira, y decidí que el momento de partir hacia mi siguiente destino estaba cerca. Antes de marcharme, quise regresar al Puerto, pues era realmente hermoso, y quizá allí también encontraría de nuevo a Sumarea. Pronto llegué a los muelles del Puerto y paseé por allí mientras disfrutaba del entorno. Me pareció ver a alguien cerca de mi barco, y por un momento sentí intranquilidad, pues no podía permitirle a nadie subir a él. Durante mi estancia en los otros mundos, siempre estaba tranquilo, pues nunca vi a ninguna persona acercarse a mi navío. Fui aprisa hasta allí, y el hombre que se hallaba inspeccionando mi barco era Katoreo, el marinero pescador. «Hermoso navío, tuve la sensación de que quizá era el tuyo, se ve diferente a los nuestros». Cuando dijo ésto, yo le pregunté qué estaba haciendo, y qué pretendía descubrir. «No te preocupes, tan solo estaba aquí observándolo, pues me causó curiosidad. No tengo otras intenciones. De hecho, quizá debería irme, pues he de navegar a por más peces». Justo antes de que se fuera, cuando estaba a punto de decirle que yo iba a marcharme de la ciudad, vi que llegaba hasta mí la defensora Sumarea. «¡Aquí estás! Ah, ¡y tú también!». Sumarea había estado buscando a Katoreo, y se sorprendió tanto de verme a mí como yo de verla a ella. «Te estaba buscando. Tu barco ya está listo para zarpar». Sumarea explicó que había estado realizando preparativos en el barco de Katoreo para que éste navegara presto.

Justo antes de que se marcharan, les pedí que me escucharan, y en ese momento les manifesté que iba a irme de la ciudad, pues deseaba seguir explorando las tierras de Minin-e-Lian. «De acuerdo, pues que tengas una agradable estancia. Tengo prisa, ¡buen viaje y adiós!». El marinero Katoreo no parecía prestarle mucha importancia a este hecho, quizá porque no habíamos hablado mucho. Pero Sumarea se quedó conmigo un poco más, y de hecho, me hizo una proposición. «Si has de marcharte, antes quiero que vengas a mi barco. Yo ya he visto el tuyo, pues aquí ante él me hallo. Ahora quiero ser yo el que te muestre el mío. ¡Vamos!». Así, seguí a Sumarea hasta su barco, el cual era majestuoso, de gran poder. Ciertamente, estaba preparándose

para ser una gran defensora de las tierras prósperas. «He estado trabajando duro durante años para que mi navío llegara a ser así de esplendoroso. Aún me queda mucho por hacer, pero estoy orgullosa de mi trabajo». Tras admirar su barco, finalmente me despedí de ella, y antes de separarnos, me dedicó unas palabras finales. «Si tus pasos te llevan hasta el Puerto de Anora, allá en el lejano continente del norte, dale recuerdos de mi parte a Inarea. Es una querida amiga, y hace mucho que no nos vemos. Estoy segura de que se alegrará de escuchar de mí, y también te hará compañía si ese es tu deseo. ¡Buen viaje, compañero!». Tras estas palabras, finalmente nos despedimos, y marché de regreso a la ciudad, pues debía llegar al Establo y conseguir un caballo.

De camino al Establo, también pasé por el Cuartel, para ver si encontraba a Imakiya para despedirme, pero allí no la encontré. Pregunté a algunos de sus compañeros, pero ninguno supo dónde estaba. Así, sin muchas esperanzas, resolví ir hasta el Establo. Grande fue mi sorpresa cuando fue precisamente allí donde la encontré. «¡Sabía que vendrías! De casualidad, te vi en el Puerto, y no pude evitar escuchar un poco de tu conversación con esas dos personas. Oí que pretendías marcharte, y sabía que no lo harías sin un caballo. Así que decidí esperarte aquí». Imakiya era una mujer inteligente. Entonces, le expliqué que deseaba partir rumbo a la ciudad del sur. «No estaba equivocada contigo, sabía que estaba en lo cierto cuando dije que eras un viajero, un explorador. ¡Te deseo una buena travesía! Estoy segura de que disfrutarás de Manira y su esplendor espiritual. ¡Hasta otra!». Tras estas palabras de despedida, Imakiya se fue del Establo, y yo quedé allí, preguntando a los Caelfim si podía conseguir un caballo. Al fin se me fue asignado uno, y pronto me encontraba cabalgando fuera de las murallas, por las amplias llanuras de las tierras prósperas.

Asgaralad – El País de Narasad

Había llegado al país norteño, conocido como Narasad, y más concretamente, había atracado en el Puerto de Ormidad, ciudad portuaria de gran esplendor desde los tiempos antiguos, y que fue decisiva en la misión de capturar al enemigo cuando éste huyó a las islas de Ambidad.

El Puerto de Ormidad era hermoso, y en la lejanía pude ver las arenas de la playa, con las olas azotando suavemente. Los Asgranes disfrutaban de un apacible día, donde el calor no era realmente sofocante. Caminé por los muelles y entré en diversas estancias, donde contemplé relieves pintados de escenas cotidianas de pesca. Mientras admiraba la arquitectura del Puerto, escuchando el sonido de las gaviotas y el rugir de las olas, un hombre cruzó por mi camino, y por algún motivo, le llamé la atención. Quizá porque a pesar de mis ropajes, el color de mi piel no era tan oscuro como el de los nativos Asgranes, acostumbrados al efecto del sol en su cuerpo. Pudo ver claramente que era un extranjero, y entonces me habló. «¡Ah! Tú no eres de aquí. ¿De dónde vienes?». No podía responderle de forma concisa, por lo que tan solo le dije que había llegado desde tierras lejanas para explorar las maravillas de la tierra del sol. No parecía convencerlo demasiado, pero afortunadamente, no preguntó nada más acerca de mi procedencia. «Si esperas pasar mucho tiempo aquí, tu piel se oscurecerá pronto. Mas quizá no aún, pues el otoño ha llegado, y con él, las lluvias. De hecho, el Festival de la Lluvia comenzará muy pronto». Así era, pues el Séptimo Mes había llegado, y con él, la estación otoñal. En ese momento el cielo estaba despejado, y el sol brillaba poderoso, pero quizá en días posteriores, las nubes lo cubrirían. «Si has venido a ver las maravillas

de Ormidad, sigue por aquel camino. Por allí llegarás a la ciudad. Tengo trabajo que hacer, pero seguro que nos volvemos a ver. ¡Ah, y bienvenido! Mi nombre es Sabekad Nadir, y soy un marinero. ¡Que tengas un buen día!». De esta manera, me despedí de Sabekad por el momento, y continué mi camino hacia la ciudad de Ormidad.

Pronto llegué a la entrada a las calles, y allí hallé un monumento, el Obelisco de los Marineros, construido en la Época Nueva, en honor al esplendor de su poderío naval. El comercio en Ormidad era abundante, y vi muchos puestos de comida, especialmente de pescado, pues los marineros se asentaban aquí para vender su recolección. Había llegado al Mercado, donde se vendían multitud de productos, desde utensilios de cocina, hasta joyas, alfombras, ropajes, y demás. Allí, una mujer que vendía pescado me habló específicamente a mí. «Pareces extranjero, ¿quieres probar las delicias del pescado de Ormidad?». Ante este ofrecimiento, yo le dije que tan solo estaba de paseo, pero continuó dirigiéndose a mí. «Lo entiendo, quizá en otro momento. ¿Has venido de turista? Oh, hay mucho que podrás ver aquí. Quizá te interese algún recuerdo». Entonces, la mujer sacó diversos objetos pequeños, como figuritas y amuletos, dispuesta a venderlo como recuerdo turístico de Ormidad. Por el momento, también me negué. «Bueno, quizá en otro momento. Tengo que seguir con mi trabajo, que disfrutes de tu estancia aquí. Y por si nos volvemos a encontrar, me presento. Soy Majira Natara. Soy marinera, y también comerciante, como puedes ver. ¡Hasta pronto!». Así me despedí de Majira, y continué mi camino, pues deseaba explorar la ciudad.

Por las calles encontré diversas esculturas de héroes. Hallé la Estatua de Kazira Heroica, una mujer que intentó salvar a los Asgranes de Ormidad haciendo que partieran en barco más allá de las tierras del norte, pero que terminó siendo apresada y encontró su fin en los albores de la Guerra del Desierto. También contemplé la Estatua de Zizia Heroica, aquella que lideró la reconquista de Narasad tras dicha guerra. Visité el Monumento de la Victoria de Ormidad, con relieves pintados de escenas de batalla. Desde la lejanía, pude ver que se alzaba poderosa una Pirámide, y fui determinado hasta allí para contemplar su esplendor. Cuando llegué, ante ella había una gran plaza, presidida por la Estatua de Pirenhad Protector. Ambas obras fueron realizadas en la Época Media, después de la primera reconquista. Entré al interior de la Pirámide, y allí contemplé la imponente Estatua de Pirenhad Creador, y los relieves pintados con escenas de los elementos y del Poderoso. Las pirámides de los Asgranes estaban dedicadas al Señor del Fuego, pues eran construcciones espirituales abiertas al público para la adoración. Continué mi travesía por la ciudad, y encontré la Estatua de Alimad IV Heroico, el emperador sureño que llegó al norte y lo reconquistó.

Durante los días sucesivos, pude ver cómo los Asgranes continuaban añadiendo adornos a las calles de Ormidad, y también cómo los cielos se nublaban. El primer día de lluvia fue muy especial, y multitud de Asgranes salieron para dejar que las gotas les cayeran del cielo. Las lluvias en estos momentos eran aún débiles y escasas, pero conforme los días iban pasando se volvían más abundantes. Así, la vegetación se renovaba y adquiría reservas para soportar el verano. En el día de la primera lluvia yo también salí a las calles, y allí, bajo la débil caída de las gotas de agua, volví a encontrarme con Majira, la marinera que vendía pescado y otros objetos en el Mercado. «¡Forastero! Aún sigues en Ormidad, ¡maravilloso!». La mujer ciertamente se alegró de verme. «¡Me encanta esta época del año! Pues sabes, uno de mis motivos de vivir en Ormidad es que gracias al mar, los veranos no son tan sofocantes. ¡Qué terrible sería para mí vivir cerca del ardiente desierto! ¡Ay!». Ante estas palabras, yo la entendía a la

perfección, pues el calor extremo tampoco era de mi agrado. Le pregunté si tendría dificultades en la estación cálida, pues mi plan era visitar las demás ciudades del mundo, y eventualmente, quizá tendría que cruzar el desierto. «¡Estás loco si piensas atravesar las arenas del desierto! Sí, es posible hacerlo, pero necesitas las ropas y provisiones adecuadas. ¡Yo ni aunque me paguen lo haría! No creo que pudiera soportarlo». Ciertamente, parecía que Majira realmente detestaba el calor. Continuamos caminando bajo la tenue lluvia, y eventualmente, ésta cesó, aunque los cielos permanecieron nublados, con la ligera penetración de los rayos del sol en ciertos momentos.

El Festival de la Lluvia tuvo su primer evento unos días después, en la plaza del Templo de Pirenhad. Allí admiré la Estatua de Pirenhad Creador, y los hermosos relieves dedicados a su gloria. En el evento, los Asgranes bailaron, una danza de la lluvia, en celebración por la llegada del otoño. Las nubes cubrieron el cielo, y eventualmente, la lluvia comenzó, y durante unos minutos, el agua cayó en gran cantidad desde las nubes, para después volver a descender su intensidad suavemente, y detenerse. Así era como los Asgranes celebraban esta festividad, y no fue la única ocasión en la que hubo danza de la lluvia en esos días. Mi exploración continuó, y encontré la Casa de la Victoria, con relieves de batallas, y también otra Estatua de Alimad IV Heroico. En otro lugar, una Estatua de Pirenhad Poderoso me daba la bienvenida a la Casa de los Poderosos, una construcción en honor a los héroes del pasado, también con relieves pintados relacionados con batallas.

Llegué a un lugar especial, pues el recuerdo de aquella que capturó al enemigo permanecía en la historia de esta ciudad. En una plaza encontré la Estatua de Farah Heroica, y también las de sus padres, la Estatua de Tuyab Heroico y la Estatua de Ayesha Heroica. El primero fue al asedio de la fortaleza, y cuando el Lugarteniente huyó al norte, fue Ayesha quien se unió a los mercenarios para perseguirlo. Tras su muerte, su arco pasó a Farah, quien lo usaría con gran habilidad. De hecho, también encontré el Monumento de la Caída del Débil, una construcción conmemorativa en honor a los logros de Farah, y ese nombre le fue dado al monumento debido a la cobardía del enemigo. Sus relieves lo representaban huyendo de los Asgranes, con la poderosa Farah como protagonista.

Un día, mientras caminaba por las calles, me encontré con un hombre que ya había conocido antes. Estaba sentado junto a otro hombre, y parecía que estaban jugando a un juego de mesa. Me acerqué hasta ellos, y pronto fui reconocido. «¡Mira a quién tenemos aquí! ¡El forastero! ¿Qué tal te ha recibido Ormidad? ¿Todo bien? ¿Todo correcto?». Yo asentí, y me sentí agradecido por sus palabras. Era Sabekad, el marinero. «Y yo que me alegro. Mira, estoy jugando a ésto con mi compañero. ¿Quieres jugar? Es un juego de azar». Sabekad me explicó las reglas del juego, y me parecieron tan complicadas, que simplemente decidí observar cómo ellos se divertían. Así pasó el tiempo, y Sabekad perdió. «¡Maldita sea! Eres demasiado bueno. Mejor lo dejamos aquí antes de que ganes hasta mi honor. Uno debe saber cuándo retirarse». Así terminaron la partida, y los dos compañeros se despidieron. Sabekad me invitó a dar un paseo. Por el camino, vimos el Patio de Ejercicios, donde niños y deportistas jugaban y entrenaban. Pasamos por la Casa de Variedades, un lugar donde sucedían todo tipo de actos. «A veces vengo aquí a pasar el tiempo, es tan divertido. ¡Ah, pero mira qué hora es! Debería volver al Puerto a seguir trabajando. Aquí te dejo, que tengas un buen resto del día». Sabekad se marchó, y yo continué mi travesía.

Allá en la lejanía, me percaté de que se hallaba un edificio poderoso. Era la Fortaleza de Ormidad, una construcción alzada en las Montañas de Rifadur, con carácter defensivo. Me preguntaba qué monumentos podían encontrarse allí, pero pronto lo deduje. Pues si las tierras de Narasad habían estado dominadas por el enemigo por largos años, debía ser evidente la presencia de arte corrupto. Sin embargo, no hallé nada en Ormidad, por lo que pensé que quizá los Asgranes trasladaron esas obras a la Fortaleza. De esta manera, planifiqué que en uno de los siguientes días iría hasta allí. Pensé en quizá proponer a Sabekad o a Majira que me acompañaran, pero no creía que ninguno tuviera interés, así que marcharía solo.

Llegado el día, caminé por el sendero que llevaba hasta la Fortaleza, y tras largas horas, finalmente estuve ante los muros. Tal y como había imaginado, en su interior pude encontrar numerosas obras de arte realizadas en los tiempos de la corrupción, aunque estaban muy deterioradas. Los Asgranes no tuvieron mucha piedad con estos restos históricos. En la plaza central del patio interior contemplé el Obelisco de Durcarad, grandemente dañado, que debía haber sido transportado hasta allí desde la ciudad. En las estancias, encontré la Estatua de Durcarad Esbirro y la Estatua de Durcarad Tramposo, y los relieves de los muros representaban escenas macabras. Eventualmente, me sentí satisfecho con mi exploración, y regresé a las calles de Ormidad.

En los sucesivos días, volví a asistir a eventos relacionados con el Festival de la Lluvia, y también visité el Jardín del Recuerdo, un lugar de tristeza, donde contemplé la Estatua de Rashira en Pena, una mujer que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo al cambio. Me encontré de nuevo con Majira, con quien paseé por las playas de Ormidad. Las aguas se estaban enfriando, y para ella era el clima ideal para andar por las arenas. Juntos caminamos con los pies descalzos, y especialmente en los días nublados era donde ella más disfrutaba. «¡Mis días favoritos para pasear por la playa! No cambiaría ésto por nada. Estoy segura de que cuando te marches y sufras el azote del calor, recordarás con nostalgia estos momentos». Era realmente apacible, muchas veces fueron las que acudimos a la playa a respirar la brisa marina y pasear por las arenas, mientras las suaves mareas bañaban nuestros pies.

El tiempo pasó, y eventualmente, sentí que había llegado el momento de partir. Además, estaba expectante por conocer la ciudad capital de Narasad. El camino hasta allá era muy largo, y tendría que cruzar el inmenso río Ascanid, que nacía en las Montañas de Rifadur y desembocaba en el mar en el lejano este. La ciudad de Beledad no estaba cerca de ningún río, y según había leído, conseguía agua del subsuelo y de las lluvias. A pesar de eso, su esplendor era magnífico, pues allí se alzaban las más grandes pirámides del mundo. Deseaba poder contemplar su inmensidad. Así, busqué a Majira y a Sabekad para despedirme antes de partir. A Majira la encontré en su puesto en el Mercado. Primero intentó venderme cosas, pero yo le dije que iba a marcharme de Ormidad para continuar explorando el país. «¿Ya te marchas? ¡Vaya! Ha sido un placer conocerte, y no olvidaré nuestros paseos por la playa. Si vas a Beledad, haces bien en hacerlo en esta época del año, pues si fueras allí en verano, ¡te derretirías! ¡Ay, las gentes de Beledad tienen que soportar tanto calor! En fin, espero que tengas un viaje tranquilo. ¡Hasta la vista!». De esta manera me despedí de Majira, y tras ésto, caminé hacia el Puerto, con intención de encontrar a Sabekad. Pronto lo hallé, pues estaba en su barco, y le dije que iba a marcharme rumbo al este. De esta forma, me dedicó unas palabras. «¡Ah! La capital. No sé muy bien qué les llama a las gentes de ese lugar. ¡Con

lo bien que se vive en Ormidad! Bueno, que tengas un buen viaje. Has venido a explorar, así que supongo que es normal que te marches. ¡Pero no me digas que yo vigile tu barco! Estoy demasiado ocupado con mis tareas». Ésto me sorprendió, pues en otros lugares sí se habían ofrecido a vigilar mi navío. Pero no me importaba, pues sabía que éste se encontraría bien, y de hecho, vendría a mí cuando lo necesitara. Así, le dije a Sabekad que no se preocupara, que confiaba en la buena voluntad de los Asgranes para que nada malo le ocurriera. «Cierto, de eso puedes estar seguro. Somos muy respetuosos con las propiedades de otros, y aquí en Ormidad, especialmente con los barcos. Nada tienes que temer. ¡Adiós!». De esta manera nos despedimos, y seguidamente, volví a entrar en Ormidad y caminé hasta el Establo para conseguir una montura que me llevara a mi siguiente destino.

Allí en el Establo pude contemplar caballos, pero también camellos. Éstos eran usados principalmente por comerciantes, y también por quienes deseaban cruzar las arenas del desierto. Quizá más adelante yo llegaría a usar uno. Por el momento, quería un caballo, pues mi ruta hasta Beledad era larga, y pasaría por lugares donde descansar y reponer fuerzas. Se me fue asignado un caballo, y pronto partí de Ormidad, dejando atrás las murallas. El mundo se abría ante mí.

Miyanin – El País de Zijin

Había llegado al mundo de Miyanin, y una vez ya en tierra, me encontraba en el país de Zijin. Había atracado en el puerto de Joshin, de gran prosperidad desde los tiempos antiguos, pues además, aquí vivieron los Misanye junto a los Corruptos renegados, que cambiaron su lealtad tras las desgracias que el Lugarteniente causó en el continente del lago. Aquí fue donde comenzó mi viaje por las tierras de las lágrimas.

El Puerto de Joshin era maravilloso, algo a esperar de una ciudad portuaria que tuvo gran poderío en los tiempos antiguos, con la colaboración de los Misanye y los renegados. Las tierras de Zijin eran prósperas en cuanto a la naturaleza, pues al norte se encontraban las Montañas de Jotua, creando acantilados en la costa del mar. Al sur se hallaba un hermoso lago, el Lago Vis, que causaba nostalgia a los renegados del pasado que llegaron a este continente tras la contaminación de las aguas. Y a lo largo de todo el este se encontraba el Bosque de Zeilin, con el río Zin. Aquí, los Misanye y los Corruptos renegados vivieron en armonía lejos de los conflictos que azotaron el continente de Mijin. Así, la ciudad de Joshin prosperó.

De esta manera, atraqué en el Puerto de Joshin, y pronto ya me encontraba paseando por los muelles. Este puerto había sido remodelado a lo largo del tiempo. Contemplé la magnífica Estatua de Kang y el Barco, un monumento honorífico que representaba al renegado que descubrió el continente. Mientras paseaba, observé a una mujer transportando cargamento a su barco, y me acerqué a ella para ayudarla. «Saludos, ¿vienes a ayudarme? Muchas gracias». Así, ayudé a la mujer a llevar las cajas, y pronto finalizamos el trabajo. Tras ésto, ella se presentó. «Por tu aspecto, deduzco que no eres de aquí. Bienvenido a Joshin. Me llamo Qiuma Shufan, y soy marinera. Suelo salir a las cercanas aguas para pescar, y también para nadar y bucear. ¡Me encanta el mar!». Tras ésto, por el momento nos despedimos, pues ella tenía asuntos que hacer, y yo deseaba continuar con mi exploración. Allí en las estancias del Puerto de Joshin encontré el Grabado de Kang llegando a Zijin, una obra de la Época Espiritual, donde mostraba al que sería el fundador de Joshin navegando por las aguas

rumbo a su destino. También admiré la Vasija del Viaje a Zijin, una reliquia de la Época Natural, representando este hecho. Una vez me sentí satisfecho con mi exploración del Puerto de Joshin, caminé hasta la ciudad, y pronto ya me encontraba deambulando por sus calles.

La Torre de Joshin se alzaba poderosa, usada en los tiempos de conflicto para avistar a los posibles enemigos en la lejanía. Tenía mucho interés en ver las obras relativas a Kang, el fundador de la ciudad. Caminé en dirección a donde estaba la plaza principal, y por el camino encontré varias esculturas de héroes que pasaron por este lugar, como la Estatua de Nia-Li Exploradora y la Estatua de Herumo Heroico, que llegaron a Joshin desde Mishin, pasando por el Archipiélago de Xijin. ¡Oh, qué maravillas había allí! Pues las leyendas contaban que vieron tres magníficos dragones. Tenía que preguntarle a Qiuma la marinera si alguna vez había ido a las islas. Una vez en la plaza principal, se alzaba poderosa la Estatua de Aumilwa Protectora, de la Época Natural, y también el Templo de Aumilwa, hogar de la Estatua de Aumilwa Creadora. En esa misma plaza encontré la Casa de los Héroes Ilustres, y en el interior vi la poderosa Estatua de Huma enfrentándose a Maetou, de gran magnificencia, pues ésta fue la heroína que hirió al Lugarteniente. Allí también estaba la Estatua de Kang Heroico, el fundador de la ciudad. Lo que más captó mi atención fue el maravilloso Mural de los Dragones, que mostraba a estas tres enigmáticas criaturas. Me preguntaba si cuando mis pasos me llevaran hasta allí, sería capaz de invocarlas y dialogar con ellas. Después, visité la Casa de la Victoria, donde contemplé la Estatua de Aumilwa y Kang, en actitud de compañerismo, y también varios grabados relacionados con las aventuras de los héroes que fueron a Xijin, como el Grabado de Herumo, Nia-Li y los Dragones, y el enorme Grabado de los Dragones, de grandes proporciones. Al ver ésto, mi deseo por ir hasta el Archipiélago de Xijin creció, pero sabía que mi visita a ese lugar aún tardaría en llegar.

Mientras paseaba por la ciudad, me percaté de decoraciones interesantes relacionadas con gotas de agua. Así supe que era el Sexto Mes, y estaba celebrándose el Festival del Agua. Veneraban el sagrado líquido, la gloria de Aumilwa Minishana, la Ilustrada, la Señora del Agua. Era primavera, y las flores resplandecían con su hermosura, y durante esos días, a veces la tierra se cubría con una débil y tenue lluvia, que duraba poco tiempo, el suficiente como para refrescar el ambiente. Durante los siguientes días, continué mi exploración de la ciudad, y descubrí más lugares interesantes. Muchos de los edificios públicos guardaban obras de arte maravillosas relativas a los héroes del pasado. Visité el Teatro, donde disfruté de obras dramáticas, y allí también hallé el Grabado de Aumilwa perdonando a Kang, pues éste había sido un Corrupto, pero tras la contaminación del lago de Mijin, éste se volvió renegado, y así navegó a la aventura y descubrió Zijin. Por las calles de la ciudad también encontré la Estatua de Kang Fundador de Ciudades, en honor a la fundación de Joshin. Un grupo escultórico, las Estatuas de Herumo y Nia-Li, representaban a estos amantes exploradores con gran honor. Y la Estatua de Huma Heroica, mostraba a esta mujer que desafió al Lugarteniente, en una posición de poder.

Por el camino, encontré la Sala de Justicia, desde donde vi salir a un hombre con el rostro mostrando una ligera sensación de enfado. Éste se sentó en un banco cercano, y yo, curioso por saber qué le ocurría, me acerqué. El hombre se percató, y no le importó que me sentara junto a él. «Por mucho que me sienta iracundo, he de reconocer que el juez está en lo cierto». Yo continué animándole a hablar. «Lo que

ocurrió fue que mientras practicaba con otros soldados en el Cuartel, me dejé llevar por el frenesí del combate, y acabé hiriendo a un compañero. De hecho, aún se encuentra en la Casa de Curación. ¡Maldita sea! El juez me ha impuesto una condena, que debo pagarle una indemnización por los daños y asumir los costes médicos. Bien merecido, pero no puedo evitar sentir enfado, aunque en realidad, sea contra mí mismo». Yo le dije que su sinceridad lo honraba, y que todos podíamos cometer errores. «Así es. Muchas gracias por escucharme. Mi nombre es Guantong Chengou, y soy un militar. Quizá debería ir a la Casa de Curación a ver a mi compañero, ¿quieres venir conmigo?». Yo asentí, y ambos caminamos hasta ese lugar. Una vez en el interior, quedé maravillado con el Grabado de Aumilwa Médica, de gran poder y espiritualidad. Llegamos hasta el compañero de Guantong, quien estaba recuperándose favorablemente. Éste no le guardaba rencor al militar, y de hecho, le dijo que sentía la condena. Guantong le dijo que no se preocupara, pues había sido su acción, y así hubo paz entre ambos hombres. Después de esa visita, Guantong me propuso dar un paseo y hablar de otros asuntos, pues eso lo ayudaría a despejar su mente y a relajarse. Me llevó al Jardín de la Gloria, y allí captó mi atención la Estatua de Baidung Heroico. Guantong me habló acerca de su historia. «Éste es Baidung Lingan, un militar que vivió hace un par de siglos, que durante largo tiempo creyó en el regreso de los Corruptos y los Cultistas. Creyó él mismo caer en el mal, llegando a tener pensamientos malévolos, pero finalmente acabó redimido y ayudó a los Misanye que sentían la llamada de la corrupción. Por ésto, tras su muerte, se levantó esta escultura en su honor». A pesar de que la corrupción y la sombra habían sido derrotados hacía años, parecía que no podía desaparecer completamente. También fuimos al Jardín del Recuerdo, poblado por Esculturas de Encapuchados, donde hallé la Estatua de Fula en Miedo, una mujer que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo al acoso y la comparación. Tras el paseo, me separé de Guantong, y ambos fuimos a descansar.

El Festival del Agua continuaba, y los Misanye organizaron una excursión a las orillas del Lago Vis. Yo me encontré con Qiuma la marinera, y caminé junto a ella en el grupo de los Misanye. Una vez llegamos a las orillas, disfrutamos de la maravillosa vista que se alzaba ante nosotros. «Éste es un lago cargado de nostalgia, pues aquellos que vivieron en Joshin en los tiempos antiguos siempre recordaron la magnificencia del Lago Ais antes de la contaminación. Fueron tiempos difíciles para los Misanye». En esas orillas había un pequeño puerto, y las gentes navegaban apaciblemente, y nadaban y buceaban. Allí pasamos unos pocos días, donde disfruté de las actividades que los Misanye hacían como celebración de esa festividad. Fue en este encuentro cuando le pregunté a Qiuma si alguna vez había ido al Archipiélago de Xijin y había llegado a ver a los dragones legendarios. «Por supuesto que he ido a Xijin, es un lugar fantástico. Pero no he llegado a ver esas sabias criaturas. Las leyendas dicen que es dentro de una cueva donde se hallan las tres esculturas de los dragones que cobraron vida cuando Herumo y Nia-Li llegaron hasta allí, pero no fui capaz de encontrar esa cueva. Quizá está demasiado oculta, quién sabe. Si algún día vas allí, ¡deseo que tengas más suerte que yo!». Su respuesta aplacó ligeramente mis deseos de visitar Xijin, pues si iba hasta allí y no lograba localizar la cueva, me sentiría muy decepcionado. No continuamos hablando más de ese tema. Tras unos días, finalmente regresamos a Joshin.

En uno de los días posteriores, volví a encontrarme con Guantong, quien me dijo que su compañero ya estaba recuperado, y su pena impuesta por el juez se había reducido, gracias a la buena voluntad del herido, por lo que Guantong se sentía más

contento. Le pregunté acerca de los dragones de Xijin, pero éste nunca había ido hasta esas islas. «Si estás interesado en estas criaturas, ven conmigo, pues conozco un lugar donde puedes encontrar una obra de arte que admirarás». Guantong me condujo hasta el Hogar de los Ancianos, y allí se hallaba el Grabado de los Tres Dragones. Pronto el tema quedó olvidado, pues parecía que a Guantong no le interesaba mucho. Éste me dijo que en las cercanías de Joshin, en las Montañas de Jotua, se encontraba una Fortaleza, realizada en la Época Natural como prevención ante posibles ataques. Subimos a la cima de la Torre de Joshin, y ciertamente, pudimos verla en la lejanía. Me invitó a ir a inspeccionarla, y así organizamos una pequeña expedición hasta ese lugar. Cuando llegamos, estaba largamente abandonada, pues en realidad, no había llegado a ser usada. Yo le dije que deseaba explorar otros sitios de las tierras de Zijin, y Guantong me propuso explorar el bosque que se extendía hacia el sur.

Unos días después, marchamos dispuestos a pasear bajo los árboles del Bosque de Zeilin. Era un sitio maravilloso, que transmitía mucha paz y tranquilidad. Llegamos hasta las orillas del río Zin, cuyas aguas descendían desde el Lago Vis hasta el mar, en el este. Durante días, caminamos por ese bello lugar, llegando muy hacia el sur. Guantong tenía mucha más resistencia, y era capaz de caminar largas distancias durante mucho tiempo, pero a pesar de haber viajado mucho, yo no era igual que él. Tras varios días que resultaron agotadores, regresamos de vuelta a Joshin. Posteriormente, visité la Biblioteca, y allí encontré el Grabado de Kang fundando Joshin, una vez más, representando a este héroe en un hecho histórico. Había explorado mucho, y ya me sentía bastante satisfecho con mi visita a este continente.

Eventualmente, mi corazón sintió que había llegado el momento de partir. Deseaba llegar al gran continente de Mijin, donde se hallaba el magnífico Lago Ais. No olvidaba visitar el Archipiélago de Xijin, pero si en verdad la cueva de los dragones estaba oculta, quizá debería preguntar a otras gentes, y así tener más información, para que el viaje no resultara decepcionante. Pensé que debía haber alguien que sí hubiera logrado encontrar el lugar, quizá alguien dedicado a la historia y la sabiduría. Entonces, caminé hasta el Cuartel, donde esperaba encontrar a Guantong, para despedirme. Allí lo vi, practicando el arte de la espada junto al compañero que había herido, que ahora se encontraba en perfecta condición. Le manifesté a Guantong que iba a marcharme, y éste me dedicó unas palabras de despedida. «Agradezco tu apoyo en mis momentos de bajeza. Fue apacible caminar contigo por las tierras de Zijin. Que tu viaje más allá sea igual de provechoso. ¡Hasta la vista!». De esta manera me despedí de Guantong, y seguidamente, fui hasta el Puerto de Joshin. Allí busqué a Qiuma la marinera, y la encontré transportando cajas a su barco, una vez más. Después de ayudarla, le dije que iba a zarpar rumbo al continente de Mijin, y ella se sorprendió ligeramente, pues pensaba que mi siguiente destino sería el Archipiélago de Xijin. Yo le dije que prefería preguntar a otros Misanye para saber más información acerca de ese lugar, y que eventualmente visitaría esas islas en el futuro. «Lo comprendo, y creo que haces bien. Ojalá tú tengas suerte y puedas comprobar que las criaturas de leyenda existen. ¡Que tengas un buen viaje!». De esta manera me despedí de Qiuma, y seguidamente, subí a mi barco. Mientras las aguas lo arrastraban hacia el mar, contemplé una última vez la ciudad de Joshin desde la lejanía. La Estatua de Kang y el Barco, de gran inmensidad, me dio la despedida, y finalmente entré en las aguas del Océano de Hutai. Mi viaje debía continuar. Mi viaje por el país de Zijin había concluido.

Navegué hacia el norte, y después cambié el rumbo hacia el oeste. Desde la

cubierta del barco, pude llegar a ver la silueta de las islas del Archipiélago de Xijin, pero aún no iría hasta allí. Estaba decidido a llegar a Mijin, más específicamente, al Puerto de Gushin, la ciudad que se encontraba en el lado este del país de Aisin, presidido por el maravilloso Lago Ais. Eventualmente, entré en las aguas del Océano de Xutai, que se interponía entre los continentes y las islas. Muchos días duró el viaje por las poderosas aguas, y por las noches permanecía hasta tarde en la cubierta para contemplar la inmensidad del firmamento. Finalmente, vi en la lejanía que la costa estaba próxima. Estaba a punto de llegar al gran continente de Mijin.

Al fin, desde la cubierta del barco pude contemplar un magnífico puerto. Los barcos de los Misanye poblaban las aguas, y los marineros y pescadores se hallaban realizando sus tareas diarias. Hubo quienes observaron mi navío con sorpresa, pues no esperaban la llegada de nadie. Guiado por la divinidad, el barco en sí mismo atracó en un muelle, y una vez allí, me dispuse a pisar tierra. El país de Aisin me daba la bienvenida.

Estelinam – El País de Mal'inam

Había llegado al continente del este, conocido como Mal'inam, y más concretamente, había atracado en el Puerto de Mirdistam. Estas tierras fueron ocupadas por los Corruptos durante siglos, pues fue un refugio para ellos debido a la Gran Plaga de Mosquitos liberada por el temible Lugarteniente. Especialmente las tierras del norte de Mal'inam eran las que más habían vivido la presencia de los Corruptos, y la historia no lo había olvidado. Pronto me encontré caminando por los muelles del puerto, y me percaté de que en verdad, la ciudad en sí estaba bastante alejada, más cercana a las orillas del Lago Mavora y bordeada al norte por las Montañas de Malakoro. Por ésto, tuve que adquirir un caballo para poder llegar a mi destino. Cabalgué por los extensos campos, y eventualmente, los estandartes de la Estrella Luminosa me dieron la bienvenida. Pronto crucé las murallas, y ya me encontré en el interior.

La ciudad de Mirdistam había crecido en prosperidad desde los tiempos antiguos, pero nunca olvidaría su presencia maligna. Por las calles, descubrí la Estatua de Nedelco Heroico, un hombre de Kirdistam que luchó por la libertad de Mirdistam, cuando los Corruptos llegados desde Nasam la conquistaron, y también la Estatua de Draza Heroica, una mujer corrupta que dio la alarma ante la llegada de la Muerte Roja a Mal'inam e intentó salvar a sus compatriotas, pero en vano, pues su barco fue alcanzado por los mosquitos. ¡Ay, cuántas desgracias vivieron los Estelima! Encontré la Plaza Procesional, donde vi a las gentes poniendo adornos, y así supe que era el Cuarto Mes, donde se celebraba el Festival de la Naturaleza, por lo que las decoraciones simulaban el mundo vegetal y animal. Llegué hasta el Templo Materno de Nialitel, construido en la Época Materna, de gran belleza, que a pesar de haber sido profanado en los tiempos de la corrupción, ahora había recuperado todo su esplendor. En su interior admiré la Estatua de Nialitel Creadora. Continué mi exploración por la ciudad y hallé más templos, construidos en las épocas siguientes, y éstos eran el Templo Lumínico de Nialitel, presidido por la Estatua de Nialitel Luminosa, y el Templo Mítico de Nialitel, presidido por la Estatua de Nialitel Heroica. Ambos templos tenían hermosas vidrieras de colores que representaban a héroes y escenas históricas. Las más impresionantes eran las del Templo Mítico de Nialitel, con escenas como Nedelco en la Guerra de Mal'inam, Veyla y la Réplica, Ludomiro intentando salvar a Volkara, Draza intentando salvar a los

Estelima, y Elya en Saminelam, entre otras. Imaginé que otras ciudades tendrían construcciones similares, que honraban a la creadora del mundo.

En los sucesivos días, visité más lugares de relevancia. En el Cuartel, observé a los guerreros practicando el arte de la espada. Entre ellos, llamó mi atención que había un hombre experimentado luchando contra un novato. Cuando terminaron su duelo, me acerqué a ellos con curiosidad, y les pregunté en qué consistía su entrenamiento. «Saludos. Estoy entrenando con este aprendiz. Necesita mejorar sus habilidades, como has podido comprobar. Yo soy Kurgano Lavoro, y soy un guerrero. Éste es Vadino Miromo, un guerrero aprendiz». Así se presentó a sí mismo y a su compañero, y tuvimos una conversación que a ellos les sirvió como descanso. «Esta ciudad ha vivido muchas tragedias, y no podemos dejar que algo así vuelva a ocurrir. Los soldados de Mirdistam siempre estaremos preparados para combatir el mal». Ésto fue lo que dijo Kurgano. «Ciertamente, yo deseo estar a la altura de los héroes, ¡pero necesito más tiempo! El entrenamiento es muy duro». Y ésto fue dicho por Vadino, el aprendiz. Kurgano me animó a batirme en duelo con él, pero yo no deseaba, pues mi habilidad con las armas era nula. Ni siquiera acepté un duelo contra Vadino, evidentemente mucho más experimentado que yo, a pesar de ser un aprendiz. Así, por el momento nos despedimos, y ellos continuaron entrenando.

Tuve curiosidad por el conocimiento, y visité la Biblioteca, cuyos muros estaban decorados con pinturas que representaban a la Señora de la Luz y escenas cotidianas. Allí estuve varias horas inspeccionando libros, hasta que continué mi camino. En una gran plaza encontré una construcción que en los tiempos antiguos había sido terrible. Era el Circo, que en los tiempos de los conflictos se conocía como el Circo de los Horrores, pues durante el dominio de los Corruptos, allí se llevaban a cabo espectáculos grotescos de tortura y muerte. Con la reconquista de los Estelima, este lugar había sido completamente remodelado, y ahora sus espectáculos eran pacíficos, para la diversión. Hallé el Monumento de la Victoria de Mirdistam, de finales de la Época Lumínica, y también el Monumento Épico de los Estelima, de la Época Brillante, de gran majestad. Por las calles encontré un grupo escultórico, las Estatuas de Rosena y Zitomir, los amantes que dieron el golpe final a la Fortaleza del Lugarteniente, siendo la mujer la heroína que logró capturarlo.

El Festival de la Naturaleza continuaba, y diversos eventos se realizaron. Pude reunirme con los Estelima en los jardines y en la naturaleza próxima a la ciudad, donde había charlas y festines, y momentos de relajación. Era otoño, y las hojas caían suavemente de los árboles, cubriendo el suelo con su manto. Ya fuera durante el día o por la noche, el paisaje natural siempre lucía hermoso.

Un día, mientras paseaba por la ciudad, me encontré con Vadino, el guerrero aprendiz, quien estaba tomando un descanso, un día libre. Juntos caminamos, y éste me llevó a lugares de interés. Me mostró la Estatua de Velekon Ecuestre, el general que firmó la paz con los Corruptos de Estel'inam tras la elaboración de la Cura de la Muerte Roja, y así se formó la Alianza de la Luz, para luchar contra el Lugarteniente por la libertad. «Algún día espero ser tan poderoso y valiente como él. No sé si yo hubiera tenido el coraje para enfrentarme a las decisiones que él tuvo que tomar en su tiempo. ¡Firmar la paz con los Corruptos! Pero era necesario, pues lo más importante era derrotar al Pestilente». Yo asentí, pues estaba de acuerdo con su explicación. Después fuimos al Palacio de los Héroes Iluminados, donde contemplamos con admiración las Estatuas de Nialitel y Velekon, muestra del respeto que los Estelima le tenían a este

hombre. Allí también había una pintura inmensa, el Cuadro de Nialitel y los Héroes de Mirdistam, donde aparecían numerosas personalidades junto a la Señora de la Luz. Juntos llegamos al Jardín del Recuerdo, un lugar trágico, con Estatuas de Encapuchados, donde captó mi atención la Estatua de Godemir en Pena, un hombre que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo a la amargura y la infelicidad. Finalmente, nos despedimos, y cada uno fue por su camino, a descansar.

Sabiendo acerca de los problemas con la enfermedad de la Muerte Roja, pensé que habría lugares dedicados a que la población pudiera ser salvada. Visité el Refugio, un sitio donde los Estelima se escondieron para no caer en el mal que los llevaría a la muerte. También fui a la Sala de la Cura, donde se aplicaba el milagroso líquido que salvaba del inevitable final. Una de las construcciones más impresionantes era la Cúpula de la Luz, construida a finales de la Época Brillante, con hermosas vidrieras que mostraban escenas históricas de la ciudad, incluyendo a Nialitel perdonando a los Corruptos. La enfermedad de la Muerte Roja dividió a los malvados, causando dudas de lealtad hacia el Lugarteniente. De esta manera, muchos siguieron a las Sombras, pero otros decidieron unirse a los Estelima, especialmente cuando la Cura fue elaborada.

Me había percatado de que cerca de las Montañas de Malakoro se encontraba una fortaleza, construida por los Estelima con intención de defensa. Busqué a Kurgano, el guerrero experimentado, y le pregunté si querría acompañarme a visitar tal lugar, y éste aceptó. Cuando tuvo un día libre, juntos cabalgamos hasta ese lugar. Esperaba quizá encontrar allí obras artísticas relacionadas con los tiempos del dominio de los Corruptos, y así fue. Una vez dentro de sus oscuros muros, contemplé con horror la Estatua de Niniran Castigador, una escultura de la Época Materna, y otras obras referentes a estos tiempos malditos. «Los Estelima deseamos destruir toda esta inmundicia, pero los historiadores quieren conservarlo, y nos dicen que no podemos olvidar el pasado, o seremos esclavos de él, y podríamos repetir los acontecimientos. Yo no pienso eso, pues el Lugarteniente está muerto, pero entiendo los motivos de la conservación». No permanecimos mucho tiempo en aquel lugar, y pronto regresamos de vuelta a Mirdistam.

El tiempo pasó, y también visité las orillas del Lago Mavora. Allí había un pequeño puerto, desde donde los barcos zarparon en el pasado rumbo hacia el sur. En aquellos tiempos, los Corruptos dominaban la mitad norte del país, mientras que los Estelima habían hecho de Kirdistam su hogar. Debido a ésto, Mal'inam siempre estuvo en conflicto, y el Lago Mavora actuaba como una frontera natural. En la lejanía podía ver los barcos navegando, y las noches eran hermosas, con las estrellas reflejándose en sus aguas. Pensé que podría cruzar hasta Kirdistam en barco, pero había otra ciudad en el este que debía visitar. Por lo tanto, decidí que tras visitar Sirdistam, iría por las aguas del lago hasta Kirdistam. Y ya después de explorar esa ciudad, partiría hacia Nasam, la ciudad al noreste del continente de Estel'inam.

Eventualmente, mi corazón sintió que había llegado el momento de partir. Fui hasta el Cuartel, esperando encontrar a los guerreros, y allí se hallaban, entrenando, como de costumbre. Les manifesté que iba a marcharme hacia el este, rumbo a Sirdistam, y ambos hombres me dedicaron unas palabras de despedida. «Que tu viaje transcurra sin complicaciones. ¡Adiós!». Ésto fue lo que dijo Kurgano. «Ha sido un placer conocerte, ¡que tengas un buen viaje!». Y ésto fue dicho por Vadino. De esta manera, tras la despedida, caminé hasta el Establo, y allí adquirí un caballo. Pronto ya me encontraba cabalgando hacia el este, dejando la ciudad de Mirdistam atrás.

Helrriard – El País de Morramard

Había llegado al gran continente de Helrriard, y más concretamente, había atracado en un puerto que por el momento desconocía, en el país de Morramard. Muchas fueron las desgracias que vivieron sus gentes en el pasado, pero afortunadamente, con el paso de los siglos, hubo cierta resistencia debido a las mentiras que los Helimard dijeron al Señor de la Oscuridad para así poder fingir su lealtad, y poder vivir en una paz vigilante. Había leído acerca de las terribles Carnicerías, donde animales eran sacrificados en honor al Devastado, y después, incluso personas. Todo eso ahora formaba parte del pasado, pero la sangre derramada nunca se olvidaría en las tierras de Morramard.

Caminé por el puerto, y pude contemplar a los Helimard trabajando para levantar las edificaciones. Las ciudades más cercanas a este lugar eran Erdenmar y Rodemar, y me preguntaba si alguna de ellas, o ambas, eran las promotoras de este puerto. Pronto encontraría mi respuesta, pues un hombre se me aproximó, y me habló con marcada seriedad, pero con amabilidad. «Saludos. Este puerto no está abierto, pues como ves, se encuentra en construcción. Me temo que tendrás que llevar tu barco a otro lugar, no puede quedarse aquí». Ésto fue lo que el hombre me dijo. Yo le contesté que no había problema, que podría dejarlo en otro sitio de la costa. «De acuerdo. No temas, nada malo le ocurrirá a tu navío. Es solo que al estar el puerto en construcción, ciertamente, tu embarcación corre más peligro de ser dañada estando estacionada aquí que en otro sitio, pues las obras continúan». Yo lo entendí, y acordé ir hasta el barco y moverlo a la costa cercana. «Permíteme presentarme. Mi nombre es Andryn Malcarr, y soy un constructor, y algunos me consideran un héroe. Llevo muchos años en este oficio, y actualmente soy el jefe de la construcción. Ve y mueve tu barco, después te puedo contar más, si ese es tu deseo». Asentí, y entonces regresé a mi barco y lo moví ligeramente hacia el norte. Una vez hecho, volví a pisar tierra, y caminé hasta el puerto en construcción. Me encontré de nuevo con Andryn, y juntos paseamos por los muelles, y éste me contó acerca de las obras. «El proyecto de este puerto viene de Rodemar, pero sabiendo que las gentes de Erdenmar son expertas en la construcción, muchos de los Helimard que aquí se encuentran provienen de allí. ¡Yo mismo soy de Erdenmar! Se realizó un concurso para seleccionar al arquitecto del puerto, y no tuve ningún problema en obtener la victoria. Son ya muchos años en esta profesión. Un puerto como éste debería haberse construido hace siglos. La geografía de Helrriard hace que sea difícil construir puertos que conecten las ciudades. ¡Piensa en Serramard! La costa oeste está poblada por el Bosque de Sarharr. No sé si algún día podremos edificar un puerto allí». Presté suma atención a su explicación, mientras admiraba el exquisito trabajo de los constructores. Entonces, le dije a Andryn que deseaba ir hasta Erdenmar, y poder contemplar su belleza. «Ah, Erdenmar, la ciudad de la salvación, construida por el gran Eldamar en los tiempos de la Ruina. Mi vida siempre estará ligada a sus hermosos muros. Llevo mucho tiempo en este lugar de construcción, y me vendría bien un relevo. Hablaré con mis compañeros jefes para ver si puedo obtener un permiso e ir contigo a la ciudad excavada». De esta manera nos separamos, y mientras tanto, continué inspeccionando el puerto en construcción. Aunque quisiera, no podría llegar a Erdenmar a pie, pues estaba muy lejos. Necesitaba un caballo.

Unas horas más tarde, Andryn volvió a mí, y me dijo que había obtenido el

permiso. «Tengo hasta mitad de mes, y después he de regresar a las obras». Yo le pregunté en qué fecha estábamos. «Vaya, ciertamente eres un forastero, que además ha perdido la noción del tiempo. Estamos en el Tercer Mes. Cuando lleguemos a Erdenmar, contemplarás el poder del Festival de la Energía». Me mostré excitado, y Andryn me urgió a continuar. «Te contaré más acerca de ésto por el camino. No hay tiempo que perder. Consigamos caballos y cabalguemos raudos». Así, juntos fuimos al pequeño establo del lugar, y se nos fueron adjudicados un caballo a cada uno. Pronto nos encontrábamos cabalgando en los extensos campos, rumbo hacia el este.

Por el camino, contemplé en el norte las inmensas Montañas de Herrurco, que abrazaban el Lago Herrum, en las antiguamente devastadas tierras de Herramard. Me preguntaba cómo luciría ese país en la actualidad, pero aún no se lo pregunté a Andryn. Ciertamente, había mucho de lo que hablar. Tan lejos estaba nuestro destino, que tuvimos que alojarnos en pueblos por el trayecto. En una de las ocasiones, caminábamos por la naturaleza junto a nuestros caballos, y fue en ese momento cuando Andryn me habló más acerca de la festividad de ese mes. «Como has de saber, en los tiempos de la Ruina, algunas celebraciones cambiaron, debido a la enemistad que los Helimard tuvimos con el Legendario. ¡Ah, el Señor de la Oscuridad! Mucho daño nos hizo. En aquellos tiempos, los Corruptos no celebraban el Festival de la Energía, sino el Festival de la Devastación. ¡Malditos sean! Los Helimard siempre honramos nuestras costumbres, y no dejamos de venerar a nuestro bello mundo. El festival que vas a conocer es en honor a los grandes poderes que todo impulsan. Las fuerzas de la energía hacen que la vida fluya y que todo se mueva, desde todos los seres hasta las máquinas. Sin energía, no podríamos siquiera construir». Así continuamos y cabalgamos, y los días pasaron. Finalmente, llegamos hasta un pequeño bosque, y antes de entrar bajo los árboles, pude ver que sobre ellos se alzaba una poderosa Torre. «Habrás escuchado que la ciudad de Erdenmar es subterránea, mas con el paso del tiempo, los Helimard construyeron en el exterior, en los alrededores». Pronto llegamos a las murallas, y las banderas de la Espiral de Energía nos dieron la bienvenida.

Habíamos llegado a la ciudad de Erdenmar, cuyo casco antiguo se encontraba excavado en la roca, en el subsuelo. Las obras de la ciudad en el exterior comenzaron a finales de la Época Oscura, y tuvieron su apogeo en la Época Heroica. Tras cruzar las murallas, dejamos nuestros caballos en el Establo, y comenzamos a explorar sus calles. Mientras tanto, Andryn me contaba curiosidades del lugar. Llegamos ante la Estatua de Eldamar Victorioso Ecuestre, el gran salvador de los Helimard, y quedé maravillado por su magnificencia. «Si no hubiera sido por Eldamar, muchos hubieran encontrado su perdición allá en el lejano norte, donde el Señor de la Oscuridad azotó tras la devastación de las tierras centrales». Ésto dijo Andryn, e hicimos una reverencia ante el héroe. Proseguimos nuestro camino y llegamos al Monumento de los Salvadores de Helrriard, construido a finales de la Época Heroica, tan solo un año antes de la caída del Devastado. Sus relieves mostraban episodios históricos y heroicos, y estaba presidido por un grandioso Tapiz de Eldamar y Herdryn, el primer y el último héroe de los tiempos antiguos.

Me percaté de las decoraciones que adornaban la ciudad, multitud de espirales que hacían referencia a la energía. Con el paso del tiempo, habría numerosos eventos relacionados con esta celebración. Por el momento, visitamos la Torre de la Energía, que se alzaba poderosa por encima de los árboles. Había mucho que ver en Erdenmar, y me llevaría días sentirme satisfecho. Tenía mucha curiosidad por ver el casco histórico,

así que animé a Andryn a que me llevara hasta él. Juntos caminamos hasta una gran construcción, un arco triunfal. «¡Contempla la entrada a la ciudad antigua de Erdenmar! Pues aunque en el pasado estuvo oculta, ya no es necesario. Entremos, y contemplemos sus maravillas». De esta manera, descendimos las escaleras que llevaban a la antigua ciudad excavada en la roca.

Descendimos, y pronto llegamos a la maravillosa ciudad subterránea. Los Helimard la construyeron en los tiempos antiguos para ocultarse de los Corruptos tras la Ruina, y aunque hubo diversos conflictos, siempre volvía a la posesión de los supervivientes. Allí había muchas esculturas de los héroes del pasado. Una Estatua de Eldamar Heroico, de la Época Oscura, fue alzada poco después de su muerte, allá en los pantanos del este, y lo representaba junto a su halcón. De hecho, el Halcón era el animal honorífico de Erdenmar, y se lo veneraba de forma especial. Y también estaba la Estatua de Martonar Heroica, su prometida, que fue traicionada. Las Estatuas de Eldamar y Martonar Ecuestres se alzaban gloriosas en recuerdo de estos dos valientes. Visitamos el Templo de Minhierr, y Andryn me contó acerca del culto al Legendario. «A pesar de la redención del Señor de la Oscuridad, muchos son los Helimard que reniegan de su culto, y aunque los templos han sido restaurados, las gentes no pueden olvidar que allí se llevaron a cabo atrocidades en los tiempos de la corrupción». Cierto era, pues en los templos se realizaron sacrificios de animales y de personas en honor al Señor de la Oscuridad. La noche se aproximaba, y cansados, buscamos un lugar donde dormir.

Durante los siguientes días, exploré la ciudad en solitario, pues Andryn también deseaba pasar tiempo con su familia. Hallé el Monumento de la Victoria de Erdenmar, construido en la Época Oscura tras su reconquista, con el hermoso Tapiz de Eldamar el Victorioso y el Tapiz de Eigrar y Krodina, los que reconquistaron la ciudad tras su caída. Visité diversos edificios civiles, como el Teatro, las Termas y la Biblioteca. Todas estas construcciones contaban con relieves de temática histórica. En la Biblioteca contemplé el Cuadro de Arga y Minhierr, la mujer que tuvo que mentirle al Señor de la Oscuridad para preservar la civilización. Encontré la Casa de los Honores, y en su interior admiré sus obras artísticas. Sus relieves representaban acontecimientos históricos, como su fundación, la traición que causó su caída, su reconquista, y también relativos a las carnicerías, los eventos de matanzas y sacrificios. Allí había un tapiz inmenso, de grandísimo tamaño, el Tapiz de los Héroes de Erdenmar, realizado a finales de la Época Oscura, que mostraba a Eldamar con el halcón en el centro, con Martonar y Darmor a sus lados, y después, a Eigrar y Krodina a los lados de éstos. Por las calles encontré esculturas relacionadas con estos héroes. La Estatua de Darmor Ecuestre mostraba a este viejo amigo de Eldamar, que cayó en batalla. La Estatua de Arga Heroica representaba a esta mujer que tuvo que mentir por la supervivencia. Y un grupo escultórico, las Estatuas de Eigrar y Krodina, mostraban a los dos amantes, héroes de la reconquista, con gran esplendor. Me percaté de diversas construcciones oscuras, pero esperé a poder reunirme con Andryn para saber más sobre ellas.

El Festival de la Energía tuvo una celebración apoteósica, con un desfile que partía desde la Casa de los Legendarios en la ciudad antigua hasta la Torre de la Energía en el exterior. Antes de que comenzara, entré en esa magnífica construcción, y admiré sus relieves históricos y el Tapiz de Eldamar y el Halcón, todo ello realizado a finales de la Época Heroica. Las banderas de la Espiral de Energía caminaron junto al desfile, y así llegué al exterior de la ciudad y me encontré con Andryn. Una vez la celebración del día concluyó, juntos continuamos explorando la ciudad. Vimos el Templo Heroico de

Minhierr, que se alzaba sobre una pequeña pirámide, pero no entramos en su interior, pues el recuerdo de los sacrificios era demasiado poderoso. Entonces, le pregunté a Andryn acerca de los edificios de propósito oscuro que vi en la ciudad antigua. «Las construcciones que mencionas fueron realizadas en los tiempos de la corrupción. Se encuentran clausuradas, pero entiendo tu curiosidad por la historia. Podría intentar conseguir un permiso para llevarte a sus interiores. Pero te aviso, son lugares perturbadores». En eso quedamos, y no continuamos hablando de temas tenebrosos, pues a nuestro alrededor, las gentes festejaban. Cuando conocí a Andryn, éste se presentó como un constructor, pero también mencionó que algunos lo consideraban un héroe, así que le pregunté por ésto. «No me gusta echarme flores a mí mismo, mas son los demás quienes me atribuyen gloria. Tan solo me he dedicado a ayudar a las gentes. Suelo deambular por los caminos por placer, y solía encontrarme a viajeros extraviados, a los que ayudaba a reparar sus carros. También he llegado a salvar a incautos que se metían en lugares donde no debían, quedando atrapados. En fin, como puedes observar, yo no busco la gloria, pero otros me la atribuyen». Comprendí su historia, y así proseguimos nuestra exploración. Visitamos el Jardín del Recuerdo, donde llamó mi atención la Estatua de Gadogan en Miedo, un hombre que vivió en los tiempos sombríos, cuyo mayor temor era el miedo al peligro, lo que le causaba estar en constante alerta. «El temor a una segunda ruina nos azota desde los tiempos pasados. Muchos elegimos intentar ignorar esa sensación, pero otros no pueden evitar caer en lo más profundo». Paseamos por entre las Estatuas de Encapuchados, referencias a los Cultistas, hasta que nos marchamos de ese lugar. El final del día llegó, y así nos separamos.

Unos días más tarde, Andryn me encontró en la ciudad antigua, y me dijo que había obtenido el permiso para visitar los edificios oscuros. Primero fuimos a la Mazmorra, en cuyo interior había relieves de temas macabros. «Aquí, los Helimard hechos prisioneros eran muchas veces dejados sin atender hasta su muerte. En los tiempos de nuestro dominio, los Corruptos encarcelados siempre resultaban problemáticos». Tras visitar ese edificio, fuimos a otro aún peor. Era la Sala de Torturas, donde se llevaron a cabo multitud de atrocidades contra los Helimard. Allí se encontraba la Estatua de Minhierr Conquistador, una de las pocas esculturas que sobrevivieron de la antigüedad. Los relieves de las paredes también representaban temas macabros. Allí se hallaba el Cuadro de la Traición a Martonar, la amante de Eldamar, que acabó muerta, y la ciudad cayendo. «Después de visitar estos sitios, necesito alegría». Ésto fue dicho por Andryn, y yo asentí. Pronto abandonamos ese lugar, con el corazón afligido.

Decidimos visitar la Taberna, y allí bebimos la tradicional cerveza de mango, una delicia de la cultura de los Helimard. Llamó mi atención el Cuadro de Saorla saliendo de Kurgotal, y Andryn se percató de ello. «Ah, la renegada. Conoces su leyenda, ¿verdad?». Ésto me dijo el héroe constructor. «Huyó de Morramard hacia el norte, hacia las sombrías tierras de Herramard, y llegó más allá, causando problemas a los Corruptos, hasta que encontró la muerte. Mucho han cambiado las antiguamente devastadas tierras de Kurgotal, mas me temo, que el esplendor que tuvieron antes de la Ruina quizá nunca regrese». Ante estas palabras, le pregunté acerca de Herramard, sobre cómo se encontraba ahora este país. «Los Helimard jamás nos asentaremos de nuevo allí. Demasiadas tragedias, ruina y devastación. La Réplica del Prensar persiste, lo más bello del mundo, y la vegetación crece lentamente. Pero la Fortaleza del

Devastado se alza en las orillas del Lago Herrum, la eterna prisión de los malvados. Últimamente, muchos historiadores van allí a explorar las antiguas ruinas de Terramar, la ciudad sagrada, destruida con la llegada de la Ruina». Había leído acerca de su historia. Pues cuando Minhierr Helcar se presentó en el mundo, la devastación cayó sobre Herramard, y la antiguamente magnífica ciudad de Terramar fue destruida, y su población exterminada. Los Helimard nativos de Herramard desaparecieron, y nunca jamás regresarían. «Tengo una amiga que fue hace un tiempo a las ruinas de Terramar junto a un equipo. Ella también es una constructora, y una excelente historiadora». Tras decir ésto, esperaba quizá poder encontrarla llegado el momento. Una vez terminamos nuestras bebidas, salimos de la Taberna y caminamos por las calles subterráneas. Encontramos la Estatua de Saorla Renegada, con una expresión que mostraba que no tenía lealtad por nadie, amigo o enemigo, tal fue lo perturbada que llegó a estar su mente tras largos años en Kurgotal. Mucho había aprendido de la historia de los Helimard en Erdenmar, y pronto mi viaje continuaría.

Unos días después, mi corazón sintió que debía continuar mi travesía, y grande fue la casualidad, pues cuando me hallaba buscando a Andryn, éste también me buscaba, pues debía regresar a las obras del puerto de la costa oeste de Morramard. «Parece que el destino está de nuestro lado, pues vamos a partir el mismo día, aunque a destinos diferentes». Yo asentí, y le dije que marcharía hacia el suroeste, hasta la ciudad de Rodemar. «Te deseo un próspero viaje. Y no temas, pues tu barco estará a salvo allí en las cercanías del puerto en construcción. Yo mismo le estaré echando vistazos». Le agradecí sus palabras, aunque sabía que no sería necesario, pero no podía revelar la verdad. Tras ésto, juntos fuimos al Establo, y tras coger nuestros caballos, partimos al galope en direcciones diferentes. Pude observar cómo Andryn se alejaba en el paisaje. Una vez ya mi vista lo perdió, cabalgué hacia mi destino.

Volumen V

Cuarta Edad

Libro I

Los Viajes entre Culturas

Aventuras de la Compañía

El Comienzo de la Compañía

La Primera Travesía en Assiria

Todos los caminos conducen a Assiria. Eso es lo que se solía decir en estos tiempos. Era un día primaveral hermoso y dulce, donde el sol brillaba con esplendor y el viento mecía las hojas de los árboles. Allí te encontrabas, descansando sobre la hierba junto a la Réplica del Perennsil. Abriste los ojos, y contemplaste la inmensidad del gran árbol sobre ti. Seguidamente, te incorporaste, y comenzaste a pasear rodeando la magnífica obra creada por los Seres Superiores. Algo dentro de ti te llamaba a la aventura. Una corazonada te decía que tras el comienzo de la travesía, conocerías a muchas personas de diferentes culturas, y verías muchos monumentos y maravillas en los múltiples mundos. De esta manera, te dirigiste al pequeño puerto en el sur de la Isla de Perennia, pues primero tenías que llegar al otro lado de la orilla del Lago Perenaida.

Una vez en el puerto, fuiste llevado por las aguas del lago hasta el otro lado. El paisaje a tu alrededor era de gran belleza, y las aguas eran tan puras y cristalinas que eras capaz de ver los peces nadando en el interior. Eventualmente, llegaste al Puerto de Londirania, el cual se encontraba en las orillas del lago, y así desembarcaste, ya al fin, en el país de Cisseria.

Tu estancia en la ciudad de Londirania se prolongó durante unos días, en los que estuviste visitando diversos monumentos, conociendo su historia y tradición. Algo dentro de ti te llamaba a continuar tu viaje, en dirección al oeste. Así, adquiriste un caballo, y raudo comenzaste a galopar por los campos, siguiendo la costa del Lago Perenaida. Eventualmente, llegaste a la frontera, y entraste en el país de Missaria. Por el camino, encontraste a un jinete que también cabalgaba en la misma dirección que tú, y su porte captó tu atención, pues era tan hermoso que daba la impresión de ser un héroe, con armadura ligera y espada poderosa. El hombre también se percató de tu presencia, y como si hubierais sido guiados por el destino, ambos os detuvisteis, y entonces comenzó la conversación.

«¡Cierto! Así fue como nos conocimos. ¡Mucha casualidad fue! Pues en ese momento, me dirigía a mi ciudad natal, Dosmigania. Por favor, continúa el relato». Ésto fue dicho por Heracos, emocionado porque había llegado el momento en el que ibas a contar cómo lo conociste.

Estrechaste la mano al hombre, y éste se presentó. «Saludos, viajero. Mi nombre es Heracos Macenas, y voy de regreso a Dosmigania, mi hogar. Mas mi estancia allí será breve, pues una amiga me espera impaciente en la lejana Sinania». Escuchaste con atención, y tú también te presentaste. Dijiste que sentías una corazonada, y que deseabas la aventura, y así Heracos te hizo una propuesta que sería decisiva para los eventos que le seguirían. «Mi amiga y yo vamos a embarcarnos en una aventura. Llevamos largo tiempo planificándolo, y ya estamos listos. Tras recoger unas

pertenencias en Dosmigania, cabalgaré raudo hasta Sinania, donde ella me espera con su barco, y navegaremos a tierras más allá de Assiria. ¿Es tu deseo venir con nosotros?». Asentiste con pasión, y de esta manera acordasteis continuar la travesía juntos. La compañía de viajeros se estaba formando.

Pronto llegasteis a Dosmigania, y ciertamente, la estancia fue breve, pues tan solo permanecisteis allí por un día. En ese tiempo, caminaste junto a Heracos por las hermosas calles, y éste te enseñó algunos de los monumentos más importantes de la ciudad. Juntos, fuisteis a su casa, y ayudaste al héroe a empacar algunas pertenencias. Te percataste de que tenía diversas esculturillas, y tras preguntarle por ello, éste te habló más sobre él mismo. «Me encanta la escultura. Contemplar a los héroes del pasado representados en la piedra me inspira enormemente. Por ésto, yo mismo me instruí en este noble arte. A lo largo de los años, he visitado todas las ciudades del mundo, y he admirado las obras de arte. Por ayudar a la gente, he sido considerado un héroe. ¡Ah! Aunque soy humilde, gustoso tomo ese título. Héroe y explorador, concuerda conmigo». Escuchaste con atención, y realmente sentiste que Heracos era una muy buena persona. Al día siguiente, cabalgasteis más allá de la ciudad de Dosmigania. No fueron muchas las pertenencias que Heracos tomó de su casa, tan solo algunos recuerdos para sentir que llevaba una parte de su hogar con él.

El viaje desde Dosmigania hasta Sinania era muy largo, y se prolongaría durante muchos días, en los que tuvisteis que descansar en diversos pueblos por el camino. También os detuvisteis en Nimnoania y en Ascarania, pero tan solo el tiempo suficiente como para descansar, pues la amiga de Heracos esperaba impaciente. Tras muchos días de camino, finalmente llegasteis a la Muralla de Singanica, en la frontera con el país de Lisseria. Tras cruzarla, cabalgasteis siguiendo las lindes del Bosque de Dolírien, y al fin, tras la larga travesía, pudisteis ver las blancas murallas de la ciudad de Sinania en la lejanía. «Ya hemos llegado. ¡Sinania nos da la bienvenida!». Heracos se hallaba muy emocionado.

Una vez entrasteis en Sinania, caminasteis por las hermosas calles, admirando las esculturas y los edificios, y como sabiendo dónde se hallaba su amiga, Heracos os condujo hasta el Puerto de Sinania. Estaba seguro de que allí encontraría a la mujer con quien esperaba verse. Y así fue, pues tras poco tiempo caminando por los muelles, éste finalmente la vio, realizando unos últimos preparativos en su barco. «¡Alethia! Querida amiga, ¿cómo estás?». Heracos y la mujer se dieron un abrazo, y seguidamente, el héroe os presentó.

«Sí, en ese momento estaba terminando de preparar el barco para zarpar. En ocasiones, parece que el destino es cierto, pues ese día tuve la corazonada de que mi buen Heracos llegaría hasta mí. ¡Aunque no esperaba que viniera acompañado! Por favor, continúa el relato». Ésto fue dicho por Alethia, satisfecha de que los eventos transcurrieran de esa forma.

Le diste la mano a la mujer, y ésta se presentó. «Me llamo Alethia Nimaniel, y Sinania es mi hogar. Éste es mi barco, el Navegante del Horizonte. Un hermoso nombre, ¿verdad? Digno de una embarcación destinada a cruzar mares más allá de los que conocemos. Venid, os lo enseñaré». De esta manera, Alethia os condujo al interior de su barco, y os mostró las dependencias, como los camarotes y las bodegas. Pensaste que debido a su tamaño, sería necesario partir con una tripulación entera, pero al hacerle esta pregunta a Alethia, ésta se mostró despreocupada. «No habrá problema. He navegado junto a Heracos en muchas ocasiones, los dos solos, y nos hemos desenvuelto

con éxito. Todo irá bien». Quedaste en tranquilidad, y continuasteis explorando el gran barco que os llevaría más allá del mundo. Mientras inspeccionabais las dependencias, te percataste de las estanterías con diversos libros del conocimiento, y de las pinturas que colgaban en los muros de muchas de las habitaciones, por lo que le preguntaste a Alethia por el motivo. «El conocimiento es mi pasión, al igual que la pintura. Soy una sabia, con un ardiente deseo por adquirir conocimiento más allá de nuestro mundo. Quizá podrías considerarme también una exploradora. Mi amor por la pintura surgió en mi infancia. ¡Todas las obras que contemplas en el barco fueron pintadas por mí misma!». Alethia era realmente talentosa en el arte del dibujo, y por supuesto, también había traído materiales para poder pintar durante los viajes.

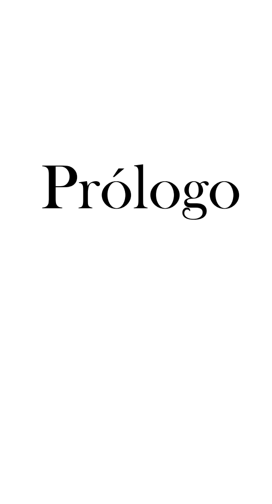
El resto de ese día lo pasasteis en Sinania, descansando y disfrutando de las tradiciones de la ciudad. Por la noche, os encontrasteis sentados en la cubierta del barco, contemplando el paisaje más allá. Las estrellas del firmamento iluminaban las aguas del mar. «Mañana partiremos rumbo a lo desconocido. Esta noche, debemos descansar». Ésto fue dicho por Alethia, y entonces los tres fuisteis a un camarote diferente para pasar la noche. Al día siguiente, disteis un paseo por Sinania, el último que ocurriría en mucho tiempo, pues significaba una despedida, no solo de la ciudad, sino también del mundo. Llegada la tarde, estabais preparados para la partida.

Fuisteis de nuevo al barco, el Navegante del Horizonte, y ayudaste a Heracos y a Alethia con los últimos preparativos. Pronto ya estuvisteis listos para partir, y las velas se izaron. Heracos era muy habilidoso en las actividades que requerían de esfuerzo físico, por lo que éste se dedicó a ello, mientras que Alethia se hallaba en el timón. Tú también ayudaste a Heracos en las tareas, aunque nunca antes habías tenido la oportunidad de hacerlo, por lo que tuviste que prestar atención a sus instrucciones. Finalmente, el barco comenzó a navegar, y eventualmente, el Puerto de Sinania quedó atrás, y ya os encontrasteis completamente rodeados por agua. Habíais entrado en el dominio del Océano de Maritida.

Alethia tenía un gran sentido de la orientación, y llevaba consigo una brújula. Sabía del conocimiento para poder viajar a otros mundos, que decía que había que esperar a la noche, encontrar una estrella específica, y navegar en una dirección concreta. Solo así era posible viajar a otro mundo. La noche aún no había entrado, y parecía que había un pequeño detalle que aún no había sido resuelto. «Alethia, ¿a dónde vamos a ir?». Ésto fue preguntado por Heracos, y cuando escuchaste esta pregunta, la sorpresa te inundó, pues pensabas que ya habían decidido el destino. «Yo quiero ir a Cilirima, ¿te parece bien? ¿O quieres ir a otro lugar?». Alethia continuó la conversación. «¡Yo quiero ir a Norgdgian, tierra de héroes! ¿Por qué ir a Cilirima?». Heracos parecía impaciente. «Es una hermosa tierra, vasta en el conocimiento». Alethia dio su explicación, pero Heracos continuó insistiendo en ir hasta Norgdgian. Ambos te pidieron opinión, pero no deseabas ponerte del lado de nadie. Así, fue Alethia quien decidió cómo resolver el problema. «Dejemos que la suerte decida por nosotros. Aquí tengo una moneda. Si sale cara, iremos a Cilirima. Si sale cruz, iremos a Norgdgian. ¿Te parece, querido Heracos?». Éste asintió, y seguidamente, Alethia lanzó la moneda al aire. Cayó de nuevo sobre su mano, y cuando reveló el resultado, Heracos soltó un suspiro de decepción. «Cilirima será. ¡Vamos!». De esta manera, os embarcasteis rumbo al mundo del cielo. La noche había llegado, y Alethia encontró la estrella especial que debía seguir para ir a Cilirima. El viento impulsó el barco, y así surcasteis el mar rumbo a vuestro destino.

Volumen VI

Profecías



Prólogo

Las Profecías

Prólogo

En el ocaso de la Segunda Edad, surgieron los rumores de que algunos sabios de los mundos recibieron extrañas visiones proféticas acerca del futuro lejano. Estas profecías describían edades que ocurrirían, e incluso el mismísimo fin del universo.

Clamaban un retorno de la Sombra, pues el vil mal nunca podría ser erradicado del cosmos en su totalidad. Con el paso de los siglos y los milenios, las gentes volverían a corromperse, y eso desencadenaría el final de los finales. Las profecías que se contarían a continuación se perdieron en la historia, y fueron harto olvidadas. Tan solo rumores y algunos viejos pergaminos persistían donde se las mencionaba, pues aquellos que las experimentaron no fueron considerados seriamente.

En estos escritos se mencionaba que habría una Quinta Edad, una Sexta Edad, y una Séptima Edad. Ésta última concluiría con el Fin del Universo. ¡Que sean tomadas con precaución! Pues no era sabido si estos eventos llegarían a suceder. Permanecía en el misterio si los Entes Primordiales eran o no capaces de comprobar esta verdad, y había quienes contaban que el único ser capaz de saber con exactitud lo que acontecería era la Balanza, la entidad suprema del cosmos.

Volumen VIII

Apéndices

Libro V

Esquemas

Tablas Esquemáticas

Tablas Esquemáticas

Los Mundos y los Entes Creacionales

Assiria, la Tierra de la Esperanza. Níssiriel Aëlma, la Señora de la Abundancia. Los Aelmë fueron creados por el polvo estelar. Clima oceánico.

Norgdgian, la Tierra de las Hojas. Anmatar Norgdmar, el Señor de la Tierra. Los Nordmar fueron creados por la caída de las hojas. Clima oceánico.

Cilirima, la Tierra del Cielo. Eramila Caemila, la Señora del Cielo. Los Caelfim fueron creados por la caída de los copos de nieve. Clima de taiga y bosque boreal.

Asgaralad, la Tierra del Sol. Pirenhad Assam, el Señor del Fuego. Los Asgranes fueron creados por la caída de gotas de fuego. Clima árido y semiárido.

Miyanin, la Tierra de las Lágrimas. Aumilwa Minishana, la Señora del Agua. Los Misanye fueron creados por la caída de gotas de agua. Clima de montaña.

Estelinam, la Tierra de la Luz. Nialitel Estela, la Señora de la Luz. Los Estelima fueron creados por los cristales brillantes. Clima de taiga y tundra.

Helrriard, la Tierra de las Energías. Minhierr Helcar, el Señor de la Oscuridad. Los Helimard fueron creados por las rocas. Clima de patagonia.

Denominación del Señor de la Oscuridad

Los Aelmë lo llamaban el Daño Vacío.
Los Nordmar lo llamaban la Bestia.
Los Caelfim lo llamaban el Agujero Quebrado.
Los Asgranes lo llamaban la Sombra.
Los Misanye lo llamaban el Arruinado.
Los Estelima lo llamaban el Oscuro.
Los Helimard lo llamaban el Devastado.

Culturas de los Mundos

Los Aelmë eran los hijos de las estrellas y los sabios sensibles.
Los Nordmar eran los virtuosos y los guardianes de la naturaleza.
Los Caelfim eran los astrónomos y los guardianes de los astros.
Los Asgranes eran los poderosos y los dominadores de los elementos.
Los Misanye eran los espirituales y adoradores de las energías naturales.
Los Estelima eran los adoradores de lo divino y del poder luminoso.
Los Helimard eran los legendarios y los lugartenientes de las energías.

Cronología de Unir

Universo. Creado hacía doce billones de años, aunque los Entes Primordiales eran más antiguos. Los Entes Creacionales surgieron hacía ocho millones de años. Los mundos fueron creados hacía dos millones seiscientos mil años. La evolución a la vida inteligente fue permitida hacía dos millones de años.

Era de los Tiempos Inmemoriales. Era Inmemorial. Desde la creación del cosmos al nacimiento de la historia. Mitos de los Entes y Mitos Fundacionales.

Era de los Tiempos Memoriales. Era Memorial. Desde el nacimiento de la historia hasta el fin del cosmos.

Primera Edad. Edad de las Epopeyas Grandiosas. Edad Antigua. Desde la fundación de la primera ciudad hasta la Caída del Señor de la Oscuridad. 0-773.

Segunda Edad. Edad de las Sombras Celestes. Edad Media. Desde la Caída del Señor de la Oscuridad hasta la Expulsión de las Sombras y la Redención del Devastado. 773-1167.

Tercera Edad. Edad de la Prosperidad Floreciente. Edad Nueva. Desde la Expulsión de las Sombras y la Redención del Devastado hasta el Contacto entre Culturas. 1167-1554.

Cuarta Edad. Edad del Encuentro Trascendental. Edad Moderna. Desde el Contacto entre Culturas hasta la Revolución Industrial. 1554-1821.

Quinta Edad. Edad de la Revolución Tecnológica. Edad Suprema. Desde la Revolución Industrial hasta la Confirmación de No Vida más allá de Alentë. 1821-2126.

Sexta Edad. Edad de la Convergencia Visionaria. Edad Madura. Desde la Confirmación de No Vida más allá de Alentë hasta el Regreso del Conflicto. 2126-3008.

Séptima Edad. Edad de la Decadencia Perpetua. Edad Degenerada. Desde el Regreso del Conflicto hasta el Fin del Cosmos. 3008-5412.

Fin del Universo.

Periodos histórico-artísticos de la Primera Edad

Assiria.

Periodo Arcaico (0-240): el cambio al periodo clásico ocurrió por diversos eventos. Reconquista de Malcania entre 239-240, reconstrucción de Sinania y Paz de 240-254, y regreso de Mossiras a Mossania con su posterior ausencia.

Periodo Clásico (240-588): el cambio al periodo sensible se dio por varios acontecimientos: Anilmathiel hirió a Mossiras en el año 587 y poco después, en 589, se produjo la Reconquista de Tindania.

Periodo Sensible (588-757): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Mossiras, pero desde el 757 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo sensible tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Norgdgian.

Periodo Arbóreo (0-378): el cambio al periodo heroico ocurrió por el descubrimiento de Dargmagian. También se podía señalar el cambio en el año 335 con el descubrimiento de los dinosaurios de Morgdir.

Periodo Heroico (378-574): el cambio al periodo valiente se dio por el

descubrimiento del Archipiélago de Torgmagian y la guarida del dragón. A veces también se solía señalar en el 587 con la Reunificación de Norgdgian

Periodo Valiente (574-743): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Morgatald, pero desde el 743 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo valiente tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Cilirima.

Periodo Naciente (0-326): el cambio al periodo astral databa con el comienzo de la prosperidad de Minin-e-Lian, con la fundación final de Manira. Debido a que el continente de Cil-e-Lian estaba totalmente conquistado por Samanar, el periodo astral inició en Minin-e-Lian.

Periodo Astral (326-567): el cambio al periodo celeste se dio por varios acontecimientos. Kodamil hirió a Samanar, y acabó la Gran Oscuridad de Cil-e-Lian.

Periodo Celeste (567-768): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Samanar, pero desde el 768 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo celeste tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Asgaralad.

Periodo Antiguo (0-332): el cambio al periodo medio se concibió como un periodo muy transitorio, aunque la fecha se decía que era el 332, una fecha aproximada. Se caracterizaba por la prosperidad de Sarasad, haciendo que pronto fuera posible incluso cruzar a pie el mortal desierto de Darasad.

Periodo Medio (332-546): el cambio al periodo nuevo se dio tras el daño de Durcarad y el fin de la Guerra de Darasad.

Periodo Nuevo (546-726): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Durcarad, pero desde el 726 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo nuevo tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Miyanin.

Periodo Natural (0-422): el cambio al periodo espiritual ocurrió por la purificación del Lago Ais con las Hojas del Pinshin.

Periodo Espiritual (422-613): el cambio al periodo etéreo ocurrió con la elaboración de la Cura de la Putrefacción con agua de Ais y esencia de raíces del Pinshin.

Periodo Etéreo (613-731): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Maetou, pero desde el 731 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo etéreo tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Estelinam.

Periodo Materno (0-352): el cambio al periodo lumínico ocurrió tras la Victoria de Tiris'inam por Ristomin.

Periodo Lumínico (352-672): el cambio al periodo brillante se dio por la Creación de la Cura de la Muerte Roja con esencia de Calcinam de Saminelam y esencia de Pensilam.

Periodo Brillante (672-739): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Niniran, pero desde el 739 hasta el 773, con la Caída de Minhierr, se conoció como periodo brillante tardío. A partir de 773 comenzó la Segunda Edad.

Helrriard.

Periodo Dorado (0-232): el cambio al periodo oscuro ocurrió por la Ruina.

Periodo Oscuro (232-615): el cambio al periodo triunfal ocurrió cuando la Réplica fue resucitada por Nialitel en Kurgotal, aunque también se podía señalar el 616, cuando Minhierr se encerró en el castillo dorado y no volvió a salir.

Periodo Triunfal (615-773): el fin de este periodo sucedió con la Caída de Minhierr, que dio paso a la Segunda Edad.

Periodos histórico-artísticos de las demás edades

Renacimiento. 1167-1432.
Romanticismo. 1432-1554.
Manierismo. 1554-1645.
Eclecticismo. 1645-1786.
Modernismo. 1786-1821.

Clases Sociales

Assiria. Dama, sabio y filósofo, militar, artista, comerciante, trabajador.

Norgdgian. Rey y reina, virrey, militar, artista, comerciante, trabajador.

Cilirima. Señora, senescal, científico, militar, artista, comerciante, trabajador.

Asgaralad. Emperador, valido, militar, comerciante, escriba y erudito, artista, trabajador.

Miyanin. Emperatriz, senescal, médico, militar, artista, comerciante, trabajador.

Estelinam. Reina, duquesa, sabio y senador, militar, artista, comerciante, trabajador.

Helrriard. Rey, noble y conde, militar, artista y estudioso, comerciante, trabajador.

Rangos Militares

Assiria. Capitán, comandante, sargento, guardián, oficial, defensor, soldado.

Norgdgian. Señor de la guerra, maestro de armas, jefe de batalla, portaestandarte, escudero, guerrero, arquero.

Cilirima. Capitán, coronel, sargento, luchador, oficial, defensor, soldado.

Asgaralad. General, estratega, explorador, líder, centinela, infantería, arquero.

Miyanin. Mariscal, general, almirante, justiciero, oficial, defensor, soldado.

Estelinam. Mariscal, coronel, general, portaestandarte, escudero, guerrero, arquero.

Helrriard. Líder, capitán, ejecutor, portaestandarte, escudero, guerrero, arquero.

Calendario

Assiria. Caendé.
Norgdgian. Koledar.
Cilirima. Carenda.
Asgaralad. Takim.
Miyanin. Alumin.
Estelinam. Merala.
Helrriard. Kalenderr.

Moneda

Assiria. Varla.
Norgdgian. Koredar.
Cilirima. Cainia.
Asgaralad. Ufsar.
Miyanin. Xinar.
Estelinam. Kovla.
Helrriard. Hemrin.

Festividades

Assiria.

Lisseria. Acampadas en Dolírien o cerca del río Meltas con juegos al aire libre.

Dossaria. Adornar las ciudades con decoración fúnebre, visitar a los muertos y vestirse con colores oscuros, además de salir al Bosque de Nórien, al río Mirelas o a las montañas próximas.

Missaria. Con grandes bibliotecas, juegos de mesa y de lógica y viajes a Perennia.

Vasseria. Los Juegos de Vasseria y excursiones al río Maltinas.

Cisseria. La Nissaëlma, fiesta procesional en honor a Níssiriel, donde se transportaban imágenes votivas hasta el templo mayor.

Norgdgian.

Bargmagian. Excursiones al bosque de Norgdir con actividades tanto para pequeños como mayores, incluyendo la búsqueda de animales, caza, tiro con arco, comidas, actividades en el río Melren.

Norgmagian. Similar a la de Bargmagian debido a su proximidad con el Bosque de Norgdir, además de a las montañas próximas. Era importante el entrenamiento físico.

Morgmagian. Viajes por mar, al río Melren, o lo más importante, al Bosque de Morgdir con su fauna de dinosaurios.

Dargmagian. Reuniones familiares e incluso de toda la ciudad para festejar a lo grande en honor a Anmatar.

Cilirima.

Astin-e-Lian. Excursiones a los bosques, el lago o el río.

Almin-e-Lian. Fiestas donde los mayores honraban a Eramila y los jóvenes hacían duelos en su honor.

Minin-e-Lian. Celebraciones astronómicas para observar el firmamento en grupo junto con charlas filosóficas.

Asgaralad.

Sarasad. Cada ciudad era un poco diferente, así que la región en su conjunto era multicultural. Sin embargo, la festividad era compartida, y consistía en excursiones al Lago Lazam y al río Ascatid junto con su vegetación, donde se hacían las actividades que cada ciudad quería según su forma de vida.

Narasad. La población estaba ligada al mar, ya que muchos de los asentamientos estaban cerca. Tuvo gran prosperidad debido a su mayor amplitud, por lo que los saberes generales y el arte se desarrollaron más favorablemente.

Miyanin.

Vinin. Salidas al Bosque de Seilin, al lago Ais o al Paso de los Cuatro Ríos.

Yinin. Salidas a Ais o al mar, al Bosque de Meilin o al Paso de los Cuatro Ríos. Además, el Festival de Miyanyen de Mishin era especialmente importante.

Aisin. Viajes al Lago Ais con actividades como nado o navegación.

Sinin. Viajes al Lago Xis o al Río Sin con acampadas meditativas, o festividades en lugares de ocio relacionados con la medicina.

Nijin. Eran descendientes de Aisin, así que la tradición era el mar, con la festividad típica en el Bosque de Neilin.

Zijin. Eran descendientes de Aisin, así que la tradición era el mar, con la festividad típica en el Bosque de Zeilin.

Estelinam.

Sid'inam. Desfiles del ejército, honrar a las víctimas y viajes Bosque de Sidin o al río Lena.

Tiris'inam. Visitas a los principales monumentos, excursiones a las montañas del norte y sur y a los dos ríos.

Lis'inam. Desfiles y viajes al Bosque de Lisin, con acampadas con grandes hogueras.

Mal'inam. Viajes al Lago Mavora, donde los barcos navegaban apaciblemente.

Dos'inam. Viajes al Bosque de Dosin cerca del río Pena o viajes a Sil'inam.

Helrriard.

Arramard. Cacerías en Tarharr, viajes a las montañas y reuniones de héroes.

Serramard. Acampadas en Sarharr y cacerías en Tarharr.

Morramard. Caminatas a lo largo del río Riner y viajes a las montañas cerca de Rodemar, o al Lago Herrum en el norte.

Ciudades Capitales

Assiria. La ciudad sagrada era Portidania.

Lisseria. La capital era Sindicania. En Mestinica la capital era Sindicania, y en Dolminica la capital era Sinania.

Dossaria. La capital era Mirgania. En Daranica la capital era Mirgania.

Missaria. La capital era Dosmigania. En Singanica la capital era Ascarania, y en Donganica la capital era Dosmigania.

Vasseria. La capital era Dosglania. En Nomanica la capital era Dosglania.

Cisseria. La capital era Portidania. En Cardinica la capital era Portidania.

Norgdgian. La ciudad sagrada era Norgian.

Bargmagian. La capital era Cargian.

Norgmagian. La capital era Norgian.

Morgmagian. La capital era Morgian.

Dargmagian. La capital era Belegian.

Cilirima. La ciudad sagrada era Valara.

Astin-e-Lian. La capital era Minara. En Escamisa la capital era Dinara, en Dormisa la capital era Dolara, y en Mincetisa la capital era Minara.

Almin-e-Lian. La capital era Valara. En Sarmisa la capital era Sinara, en Astarisa la capital era Valara, y en Ninaisa la capital era Anora.

Minin-e-Lian. La capital era Canira.

Asgaralad. Las ciudades sagradas eran Beledad y Musladad.

Sarasad. La capital era Damasad. En Lamedad la capital era Damasad, en Mancatad la capital era Musladad, y en Disamad la capital era Siridad.

Narasad. La capital era Beledad. En Balidad la capital era Beledad, en Danirad la capital era Beirad, en Nosacad la capital era Sandigad, y en Dinadad la capital era Ormidad.

Miyanin. La ciudad sagrada era Mishin.

Vinin. La capital era Vaishin.

Yinin. La capital era Yaishin.

Aisin. La capital era Kushin.

Sinin. La capital era Ashin.

Nijin. La capital era Kishin.

Zijin. La capital era Joshin.

Estelinam. La ciudad sagrada era Samaram.

Sid'inam. La capital era Cidinam.

Tiris'inam. La capital era Bladeram.

Lis'inam. La capital era Samaram.

Mal'inam. La capital era Kirdistam.

Dos'inam. La capital era Sadoram.

Helrriard. La ciudad sagrada era Terramar.

Herramard. La capital era Terramar, pero quedó arruinada.

Arramard. La capital era Nortamar.

Serramard. La capital era Surtamar.

Morramard. La capital era Rodemar, aunque tras la construcción de Erdenmar, ésta fue la capital en los tiempos de la Ruina.

Durramard. La capital era la ciudad fortaleza de Durtamar, abandonada.

Instrumentos Musicales

Assiria. Dobro, dulcimer, buzuki, arpa, kora, ngoni, banjo, first nation ceder flute, bansuri, middle east fiddle, middle east srings, piano, instrumentos tradicionales occidentales.

Norgdgian. Flautas, guitarra acústica, tin whistle, arpa, washurn guitar, flauta de pan, bass recorder, didgeridoo, alpenhorn, percusión de madera, instrumentos tradicionales occidentales.

Cilirima. Koto, vibráfono, percusiones de cristal, violín, campanas, ukelele, mandolin, hardanger, taiko, gong, shamisen, ragdung, ban di (dizi), shakuhachi, esrat, ocarina, piano, percusión de metal.

Asgaralad. Flautas, clarinete árabe, qanoon, mejwiz, palmas, cítara (sitar), sarod, tar, tabla (percusión), oud, semsemia, nay (ney), kaman, santur (santoor), Sarandi, tambura, yalli tambur, duduk, zouma.

Miyanin. Erhu, dizi, hulusi, gong, pipa, ruan (luan), guzheng, ban di (dizi), percusión, ragdung, sakuhachi, ocarina, piano, campanas, percusión de metal.

Estelinam. Balalaika, cumbus, acordeón, viento metal, caja de percusión, cítara sitar, sarod, veena, tampura, qanoon, turkish oud, baritone violin, órgano.

Helrriard. Flautas, gaita (inglesa, highlands, villeann), oboe, clarinete, viento metal, corno inglés, percusión, didgeridoo, gandulka, hurdy gurdy, alpenhorn, launeddas, órgano.

Índice

ÍNDICE

VOLUMEN I
Universo

VOLUMEN II
Primera Edad